0,99

E MAIS: FLIP BOOK! TESTES! CLUB!

escala

COMIX

BOOK SHOP MAGAZINE

BUFFY
A Grande Caçada!

HOMEM-ARANHA
Tudo de novo!

ROSWELL
O mistério

LAERTE
O Pirata da HQ!

TOYS!
A Era de Prata

CURSO DE DESENHO
Animais!

100 NOVOS POKÉMON COMPLETINHO!

Nº 15

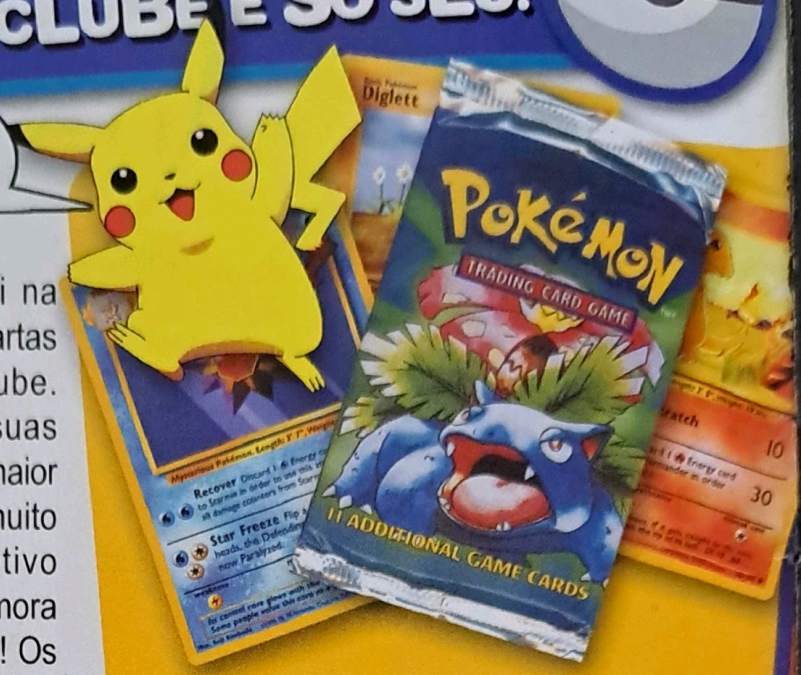
ULTRAMAN TIGA

A NOVA GERAÇÃO DA FAMÍLIA ULTRA!

Comix Book Shop Magazine - nº 15 - R$ 0,99
NÃO VENDEMOS ASSINATURAS

Participe!

ESTE CLUBE É SÓ SEU!



É isso mesmo que aconteceu aqui na redação por causa do volume de cartas que chegaram para este nosso clube. Graças a todos que enviaram as suas cartinhas, a repercusão foi muuuitoooo maior que o esperado, por isso desde já muito obrigado. E também por este motivo pedimos que tenha paciência pela demora de sua carteirinha. Mas fique tranqüilo! Os cupons estão sendo cadastrados e vocês a estarão recebendo em breve. Só vai demorar um pouco mais do que havíamos previsto.

E VOCÊ?!! AINDA NÃO ENVIOU O SEU CUPOM?!

Então não espere mais! Mande já o cupom (não vale xerox) abaixo preenchido acompanhado de uma foto 3x4 para:

COMIX CLUB – Caixa Postal 16.381
CEP 02599-970 São Paulo – SP

Você concorre em todas as edições a prêmios incríveis, além de receber em casa uma carteirinha exclusiva do **CLUB COMIX**. Quem sabe em uma das próximas edições você ficará tão feliz quanto os dez primeiros sortudos do nosso clubinho que vão ganhar um pacote do **Card Game** mais cultuado do momento oferecido pela **Devir Livraria**.

NÃO PERCA! NA PRÓXIMA EDIÇÃO VOCÊ PODERÁ SER O SORTUDO GANHADOR DE UM SUPER PRÊMIO!

SÓCIOS PREMIADOS

1 - Felipe Doi Ferreira
São Paulo – SP

2 - Kaique A. dos Santos
São B. do Campo – SP

3 - Lucas Cogo Araújo
Cassilândia – MS

4 - Renaillen A. Miranda
Taioberas – MG

5 - Douglas A. da Silva
Taguatinga – DF

6 - Clara R. Martins
N. Hamburgo – RS

7 - Leonardo B. Ferreira
Foz do Iguaçu – PR

8 - Edleno M. da Silva
Manaus – AM

9 - Vitor C. de Lima
Porto Velho – RO

10 - Anderson dos Santos
Pederneiras – SP

PREEENCHA ESTE CUPOM COM LETRA DE FORMA BEM LEGÍVEL!

NOME: _____ **IDADE:** _____

RUA: _____

CIDADE: _____ **ESTADO:** ___ **CEP:** _____

E-MAIL (OPCIONAL): _____

PERSONAGENS PREFERIDOS:

Cole Aqui sua foto

COMIX BOOK SHOP
MAGAZINE 15
é uma publicação de
Editora Escala Ltda.
Rua Zanzibar, 711 - Casa Verde
CEP 02512-010 - São Paulo / SP
Telefone: (0**11) 268-3168 - Fax.: (0**11) 857-9643
Internet: www.escala.com.br
E-mail: escala@escala.com.br
Endereço para correspondência
Caixa Postal 16.381 / São Paulo - SP
CEP 02599-970

Editor
Hercilio de Lourenzi
Produção
Nilson Luis Festa
Wilson Benvenutti
Alessandra de Campos Jorge
Serviços
Jamil de Almeida
Circulação
Zildete da Silva
Natália Sinato
Promoção e Marketing
Paulo Afonso de Oliveira
Patrícia da Silva Ricardo
Atendimento ao leitor
atendimento@escala.com.br
Andreia da Silva Barreto
Camilla Freitas
Fabiana de Araujo
Kelly de Castro
Assistentes Administrativos
Vera Lúcia P. de Moraes
Luis Eduardo S. Marcelino
Antônio Comêa
Conselho Editorial
André Lima, Carlos Gonçalves, Carlos Mann, Celso Madeira, César Nemitz, Cristiano Pires, Eddie Van Feu, Fábio Kataoka, Franco de Rosa, Giovanni Santoro, Ivan Battesini, Marcio Fleischmann, Marques Rebello, Moacir Torres, Otto Schimidt Junior, Paulo Fernandes, Paulo Palva, Renato Rodrigues, Rick Mann, Rosana Braga, Sandro Aloísio, Tarcísio Motta, Wilson Benvenutti.
NÚMEROS ATRASADOS
Você pode adquirir edições anteriores pela Internet: www.escala.com.br
Impressão e Acabamento
CL Artes Gráficas – Tel.: (0**11) 7896-6544
Distribuidor exclusivo para Bancas de todo Brasil
Fernando Chinaglia Distribuidora S/A.
Rua Teodoro da Silva, 907 - Grajaú
CEP 20563-900 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (0**21) 879-7766.
Disk Banca:
Sr. Jornaleiro – A Distribuidora Fernando Chinaglia atenderá os pedidos de números atrasados da Editora Escala enquanto houver estoque.
Assinaturas (observação importante): *Nenhuma empresa do grupo Escala de publicações (Editora Escala, Editora Canaã e Editora Heavy Metal) trabalha com assinaturas. Portanto, quem quer que se apresente com tal finalidade não é pessoa autorizada pela empresa. Qualquer dúvida ou ocorrência nesse sentido, favor ligar para (0**11) 266.3166, para que possamos tomar as providências cabíveis.*

Filiada à ANER

Projeto e Realização

Estúdio Opera Graphica
(0**11) 825.4469
Diretor Superintendente
Carlos Mann
Diretor de Redação
Dario Chaves
Diretor de Arte
André Hernandez

Editores
Pedro Bahia, Mauricio Selimann
Editor de Arte
Marcos Freitas
Escaneamento e tratamento de imagens
Evandro Toquette (Supervisão), Flaviano V. Silva
Secretários de Redação
Edna Souza, Vanildo Junior

Staff: Ataíde Braz, Cláudia Mastrange, Eduardo Torelli, Franco de Rosa, Hélio Perroni Filho, Laura Gianecchinni, Marcel R. Goto, Marcelo Del Greco, Marco Aurélio Lucchetti, Marcos Lopes, Maurício Selimann, Matheus Prado, Milla Camargo, Pedro Bahia, Silvio Bahia, René Ferri, Rubens Francisco Luchetti (Redação), Ana Júlia Passinho, André Herrandez, André Miyazawa, Camila Sena Hott, Daniela Carrara, Ed Peixoto, José Carlos Pinheiro, Léo Dobbins, Márcio Aoki (Arte), Alexandre Jubran, Arthur Garcia, Álvaro Omine, Denise Akemi, Julio Shimamoto, Márcio Nicolosi, Moysés Damasceno, Neide Harue (Arte e Ilustração), Luis Prado, Moisés Pazianotto (assistente: Marcos Duarte), Paulo Fasanella, Renato Leal, Silvio Bonadio (Fotografia)

TODOS OS DIREITOS RESERVADOS
TM, ® e ©
são propriedades de seus respectivos donos
e utilizados apenas para fins de divulgação

Editorial

A Comix chega mais uma vez até você trazendo muitas novidades!

Nesta edição você vai conhecer mais sobre a nova programação da Fox e Fox Kids, os canais que têm tudo a ver com a gente. Afinal, são nos canais da Fox que a gente tem assistido a Homem-Aranha, X-Men, Arquivo X e muito mais! Ainda falando de TV, Comix traz neste número Ultraman Tiga. Os quadrinhos têm seu espaço garantido com uma entrevista da hora com o Laerte do Piratas do Tietê. Tudo isso e muito mais agora em Comix!

comixmag@operagraphica.com.br

Agradecimentos

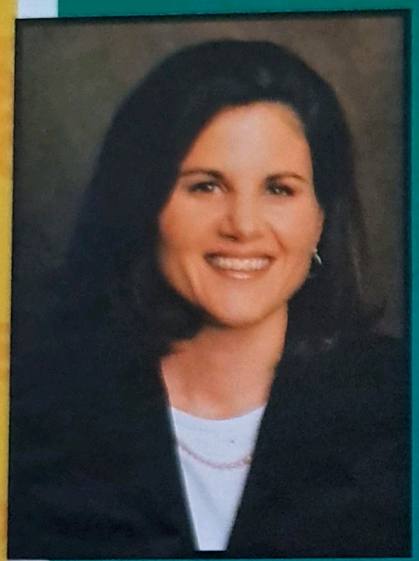
EDITORAS: Abril, Abstract Studios, Animangá, Bertrand Brasil, Best News, Brain Store, Brasiliense, Canaã, Cia. Das Letras, Conrad, Dark Horse Comics, DC Comics, Devir, Ebal, Escala, Globo, Harris, Heavy Metal, Image Comics, Kingdom, L&PM, Martins Fontes, Marvel Entertainment, Mercuryo, Meribérica, Mythos, Nova Sampa, Peças, 67 Editora, Trama, Verbo e Via Lettera. **DISTRIBUIDORES:** Casa Ono, Dinap, DiPress, Fernando Chinaglia, Freebook, La Selva, Multinova, Paisagem, Ponto da Leitura, Siciliano eTerramédia. **TV, CINEMA, VÍDEO E LICENCIANTES:** Ticara Filmes, Buena Vista, Cartoon Network, Character, Columbia-Tristar, Dálicença, Exin, Fato Company, Fox/Fox Kids, Locomotion, Mundial Filmes, SBT, Sony Entertainment, TV Bandeirantes, TV Record, UIP e Warner Chanel **GAMES:** Capcon, Eidos e Nintendo. **LIVRARIAS:** Banca Fanzine,Casa da Leitura, Casa Sol, Cinecomics, Fonomag, Haikai, Itiban, Leitura e Vendeta

DROPS

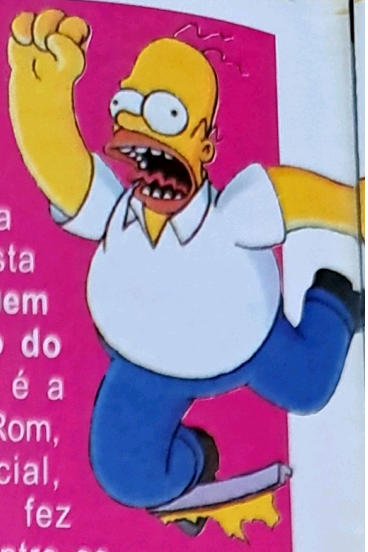
drops@operagraphica.com.br

A Fox dá tchau para...

A animação é a arte mais próxima aos quadrinhos, mas infelizmente, por questões de mercado, nem sempre as adaptações de quadrinhos para desenhos animados dão certo. Exemplo disso são as séries **Avengers**, **Spider-Man Unlimited** e **Big Guy** e **Rusty** (criados por Frank Miller e Geoff Darow) que a **Fox Kids** americana não exibirá na temporada de outono. Mary Amy Ford (foto), da **Fox Kids**, declarou à **Comix** que o desenho dos **Vingadores** não tem previsão de ser lançado no Brasil.



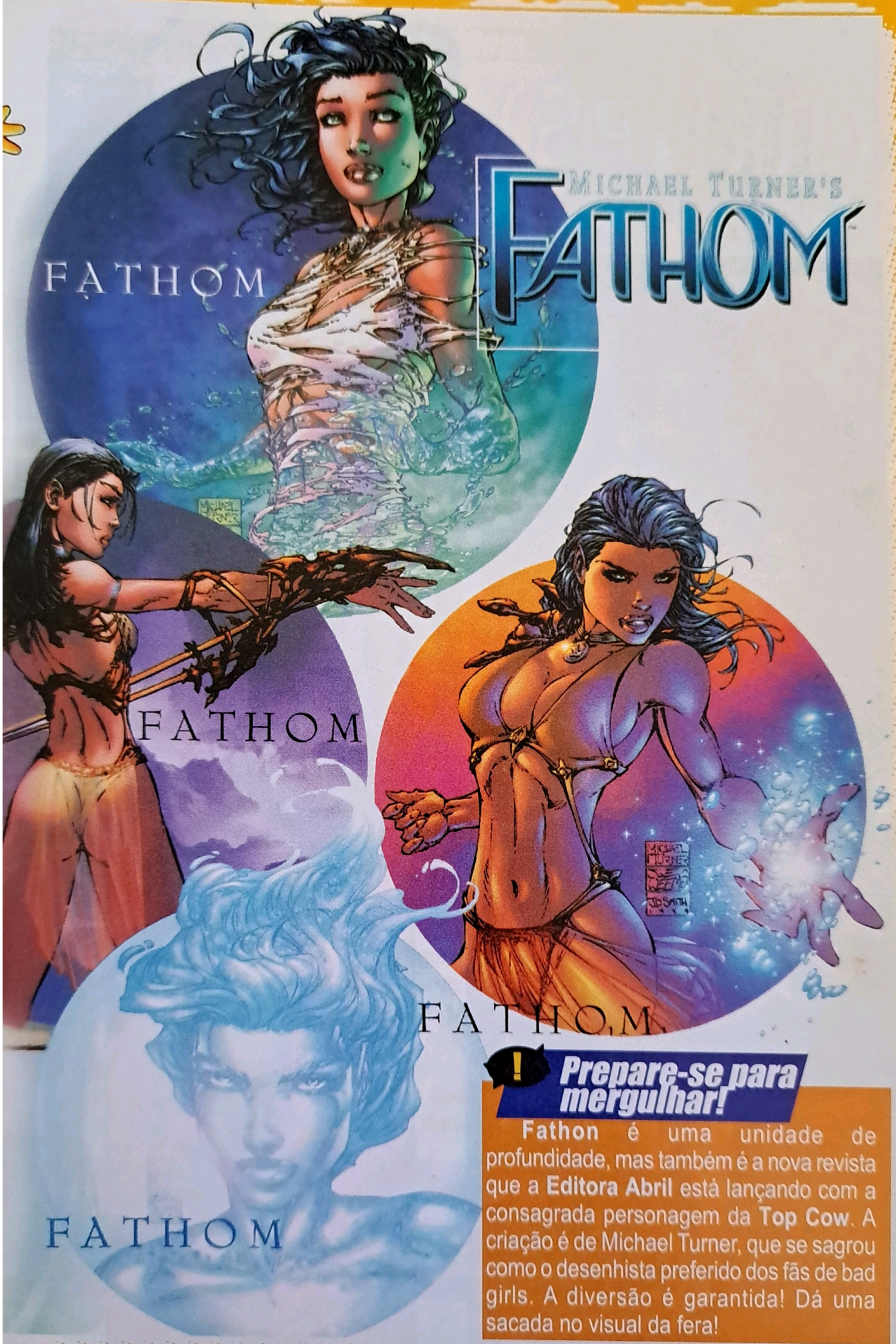
Erramos



Agradecemos ao nosso leitor **Vanderson Munhoz** que nos escreveu corrigindo um erro na **Quiz** da edição 11. A resposta para a pergunta **"Quem nunca foi parceiro do Capitão América"** é a alternativa **D**, ou seja Rom, o cavaleiro espacial, personagem que fez bastante sucesso entre os leitores nos anos 80 e que a **Marvel** estará relançando em breve, para matar a saudade.

Mutantis, Mutatis, Mmm...

Quem é a loiraça ameaçando fazer o que não se deve em nossas páginas? É **Rebecca Romijin-Stamos**, a **Mística** no filme dos **X-Men**. Na produção que deve estar chegando em nossos cinemas em agosto, ela desfilará nua, quer dizer, quase: estará toda pintada de azul. Vem aí uma onda de fetiches mutantes!



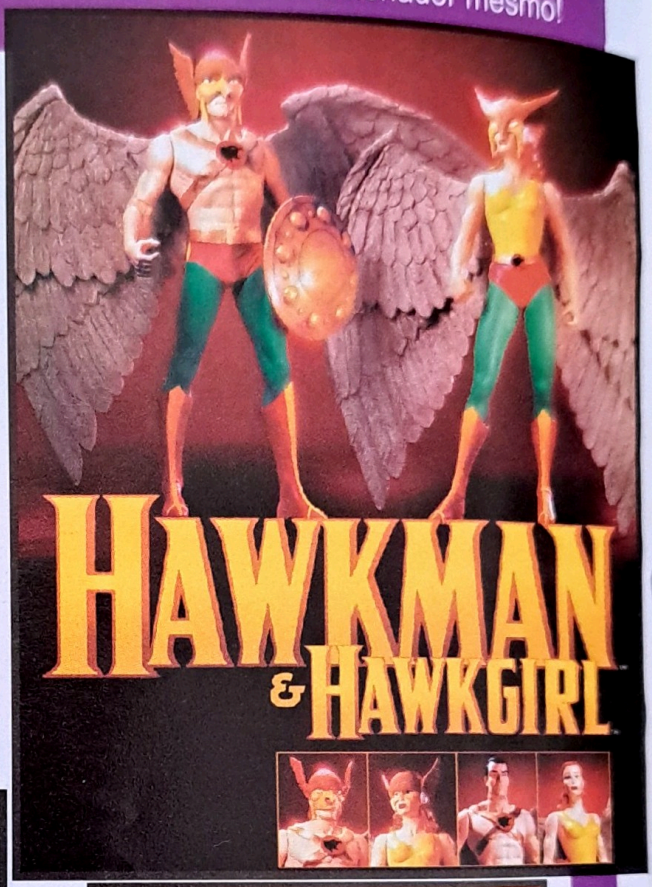
Prepare-se para mergulhar!

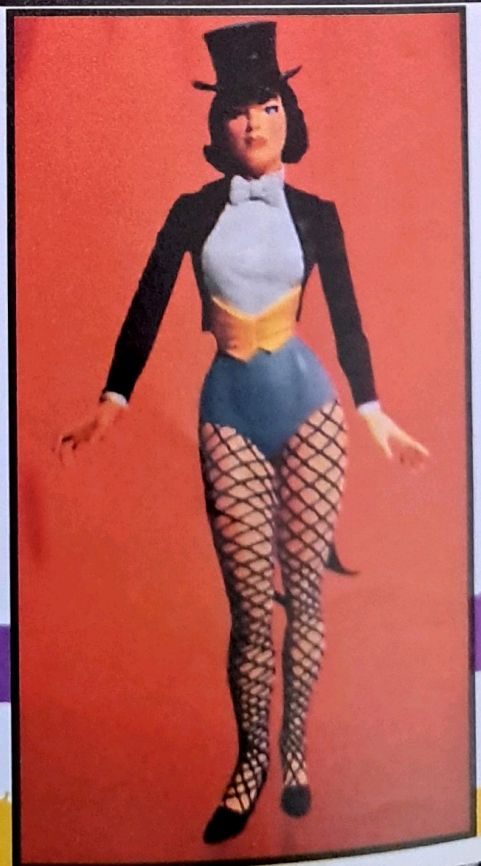
Fathon é uma unidade de profundidade, mas também é a nova revista que a **Editora Abril** está lançando com a consagrada personagem da **Top Cow**. A criação é de Michael Turner, que se sagrou como o desenhista preferido dos fãs de bad girls. A diversão é garantida! Dá uma sacada no visual da fera!

DROPS

A Era de Prata

Houve uma época em que o **Super-Homem** viajava no tempo e o universo **DC** era formado por infinitas Terras paralelas. Um tempo diferente, em que os quadrinhos até chegavam a ser mais divertidos. Um período de redescoberta, uma **Era de Prata**. Agora a **DC** imortaliza seus personagens dedicando a eles uma série de **Toys**. Olha o visual! Coisa de colecionador mesmo!





Os vampiros que se cuidem...

Guillermo Del Toro assinou a direção de **Blade 2: Blood Hunt**. Mais conhecido por seus filmes de terror **Cronos** e **Mimic**, **Del Toro** também está trabalhando na adaptação para o cinema de **Hellboy** e do clássico do quadrinho japonês **Domu**. **Blade 2** estará nos cinemas americanos no verão de 2001. Confirmados na produção **Wesley Snipes** e **Kris Kristofferson**.

Web Lee

Na **Comix 9** falamos dos novos personagens criados por Stan Lee para a web. Bom, agora é só acessar **www.stanlee.net** onde o primeiro episódio de **7th Portal** está disponível. Atenção no herói brasileiro **Oxblood** que comparece pagando seu devido mico.

Força, Luck!

Se ter a força para você é mais do que ter um bagulho diferente no corpo, forças sobrenaturais ou sei lá o que, pode estar certo que **George Lucas** tem! O diretor foi a figurinha nº 1 do cinema americano em 99 em termos de ganho. **Ameaça Fantasma** lhe rendeu "apenas" 400 milhões de dólares, o que dá pra comprar alguns **X-Wings** em bom estado.

É Evil!

A **McFarllene Toys** tem conquistado fatias cada vez mais diferenciadas do mercado com o lançamento de ***action figures*** que se caracterizam pela qualidade. Com a série dedicada a **Austin Powers** não foi diferente! Para os que querem algo mais sofisticado foi lançada esta estátua do maléfico **Dr. Evil** por apenas 100 dólares. Edição limitada, claro.

Descongelando a Verdade

Arquivo-X nunca conseguiu um índice de audiência tão baixo para um episódio inédito como o que foi atingido quando a concorrente **Discovery** transmitiu o descongelamento de um mamute. A verdade está no gelo!

LAERTE

DENOMINADOR COMUM

No dia em que fiz esta entrevista com o Laerte, chovia tanto em São Paulo que era fácil de se imaginar que o Capitão fosse invadir a cidade inundada, com seu navio de piratas do Tietê. No entanto, lá estava eu ao lado de simpáticas almofadas na forma dos Gatos, personagens de Laerte, que vai voltar a fazer histórias longas este ano, uma delas inspirada pelos 500 anos do Brasil.

Como anda a vida no ano 2000?

Eu não faço mais macroanalise, eu tenho umas sensações, umas impressões, mas é mais coisa de velho rabugento. Não chega a ser uma analise de conjuntura "onde estamos?", "para onde vamos?", realmente desisti de fazer este tipo de coisa. Há coisas que me deixam bem-humorado, outras mal-humorado. Com relação ao novo milênio, se é que já aconteceu, não tinha expectativa nenhuma.

Você tem pensado nestas coisas para fazer seu trabalho sobre os 500 anos do Brasil?

Não. O trabalho sobre os 500 anos do Brasil é mais um trabalho sobre assuntos míticos, não *místicos*, mas míticos. Não é uma reflexão sobre o que é um país, Brasil. É a idéia desse mito dos índios em busca de uma terra sem males. Existe uma espécie de contrapartida da busca dos europeus por uma terra onde eles pudessem plantar os males, que é o movimento cultural que o ocidente faz, um movimento de civilização, que é o de conquistar e de agregar territórios. Os índios tinham um movimento de fuga, de busca de um paraíso, sendo que este paraíso era na Terra, não era fora do planeta. O "leite" da história está exatamente em eles descobrirem um velho continente, fazendo uma viagem que é tecnicamente impossível... mas se a gente fizer algo tecnicamente possível não tem história.

Você acha que quando há uma extrapolação da realidade as coisas acabam sendo melhor compreendidas? Tem essa tira em que o cara da FEBEM chega no portão e fala "Voltem para Pokebola"...

Bom, isso é código. Você tem de contar que o leitor o saiba. Essa charge que fala de um assunto real, concreto, datado e localizado, ela é especialmente engraçada para mim, mas é muito difícil de compreender. As crianças que têm o código do Pokémon escapam dessa parte adulta e política do

BOM, HORA DE TRABALHAR... TRABALHAR!

HUMORISTA

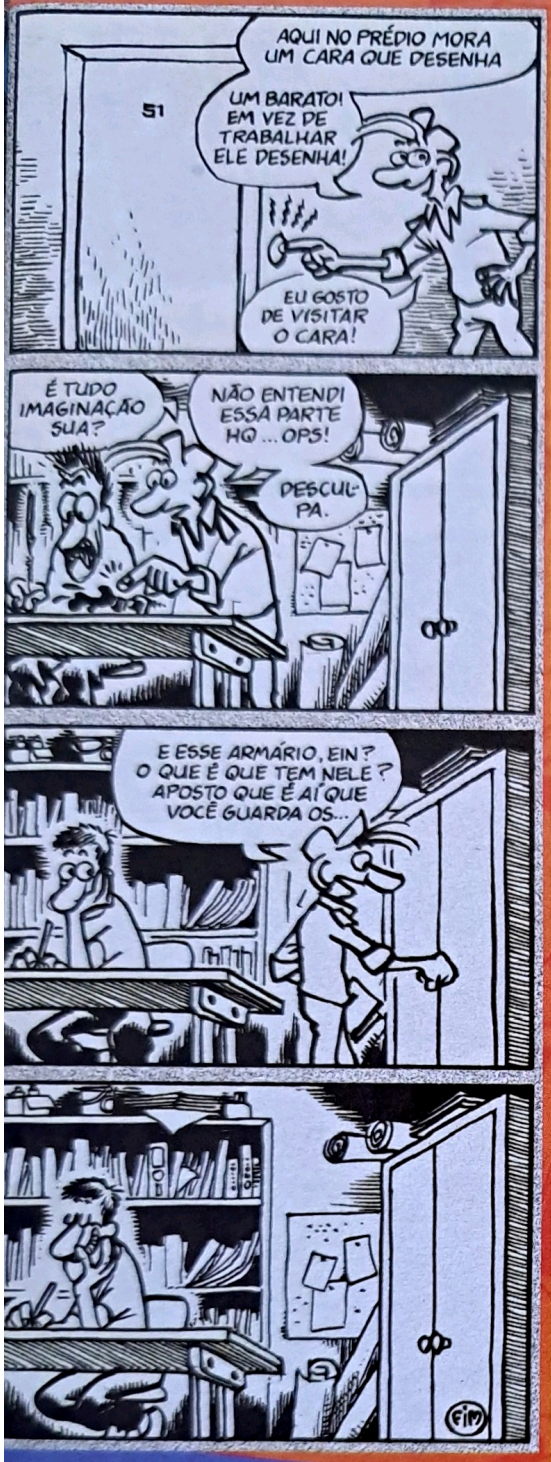
negócio, e os adultos que podem pegar este conceito não têm o código do Pokémon. A charge é para os idiotas que nem eu, que têm uma vaga preocupação social e também entendem de Pokémon. A gente sempre acaba produzindo coisas para pessoas muito parecidas com a gente. Já se foi o tempo em que eu fazia um trabalho com a pretensão de trabalhar a consciência, explicitar mensagens, ou tornar certas mensagens vitoriosas. Eu não faço mais isso porque acho completamente inútil, não tem o menor sentido.

Esta sua fase foi antes ou depois do Piratas do Tietê?

No Piratas eu já estava meio como eu penso hoje. A idéia de fazer charge política para mim não faz mais sentido. A não ser fazer um trabalho como o Angeli faz que é quase uma história em quadrinhos. Ele trata de temas e problemas políticos de uma maneira absolutamente visual. O que ele está trabalhando é a fantasia do leitor, e não exatamente as idéias políticas. A charge política se dirige a pessoas que concordam com aquela tese. As charges não fazem revolução, só servem para colocar lenhas em fogueiras.

Como é fazer tiras para espaço diferentes do jornal, para a Ilustrada e para o Classifolha? Quais são seus limites?

Eu me edito para os diferentes lugares em que aparece



o meu trabalho. Quando eu faço uma tira para a Ilustrada sei que estou trabalhando com personagens, com situações que já tem uma certa tradição ali. Eu posso falar sem me explicar muito, assim: "esse cara é o puxa-saco, esse é o chefe dele", "esses caras são piratas e moram no rio Tietê". Posso partir direto de alguns subentendidos. No caso das tiras do Classifolha não, eu estou fazendo cartum. A idéia é que o sujeito que nunca olhou aquilo na vida, olhe, entenda, curta e tal. Não tem personagens, situações básicas, nada.

Você se ressente de não ter uma revista como veículo?

Mais ou menos. Eu me ressinto do dia ter tão poucas horas também. Fui ocupando meu tempo de uma maneira meio anárquica, e hoje se eu tivesse uma revista, não teria tempo para fazer. Bom, revista para publicar alguma coisa que esteja feita sempre tem. O que eu não tenho mesmo é tempo! Tanto é que esta bendita história dos 500 anos fui projetar o lançamento lá para o fim do ano.

No caso da Cybercomix o pessoal diz que ela tem uma boa aceitação na Internet, mas não foi bem na banca. Você acha que a rede é uma saída, ou os aspectos do material impresso ainda são imbatíveis?

Não sei. Acho que a Internet está abrindo um campo novo, mas eu desconfio que os leitores de quadrinhos nela não seja o mesmos das revistas, mas é só desconfiança, não é nenhuma certeza. Acho que ler quadrinhos na rede é possível. Vai se trabalhar, se desenvolver um método diferente. Imagens mais rápidas, mais leves, coisas que facilitem a leitura. Por enquanto revista é imbatível. Pegar uma revista e levar por aí é muito mais cômodo do que ficar vendo na Internet.

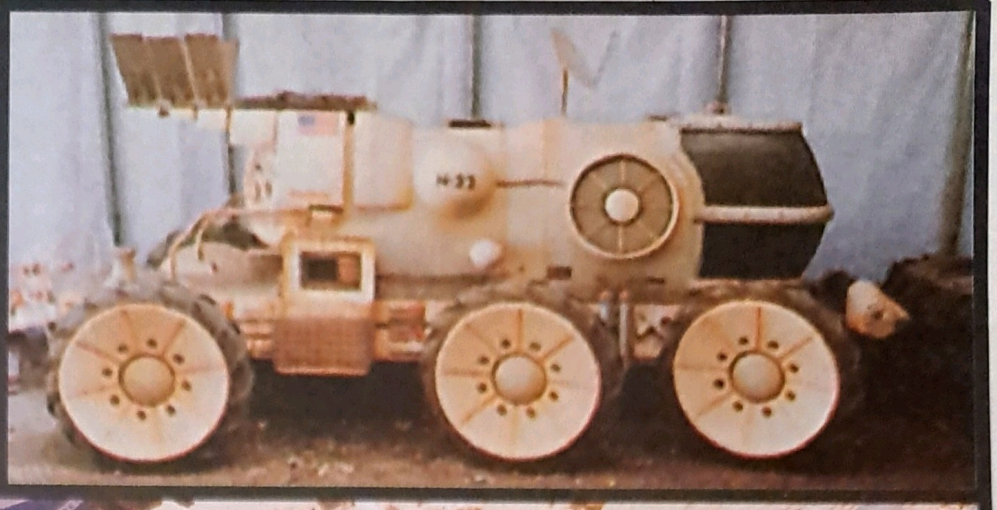
continua na pág. 30

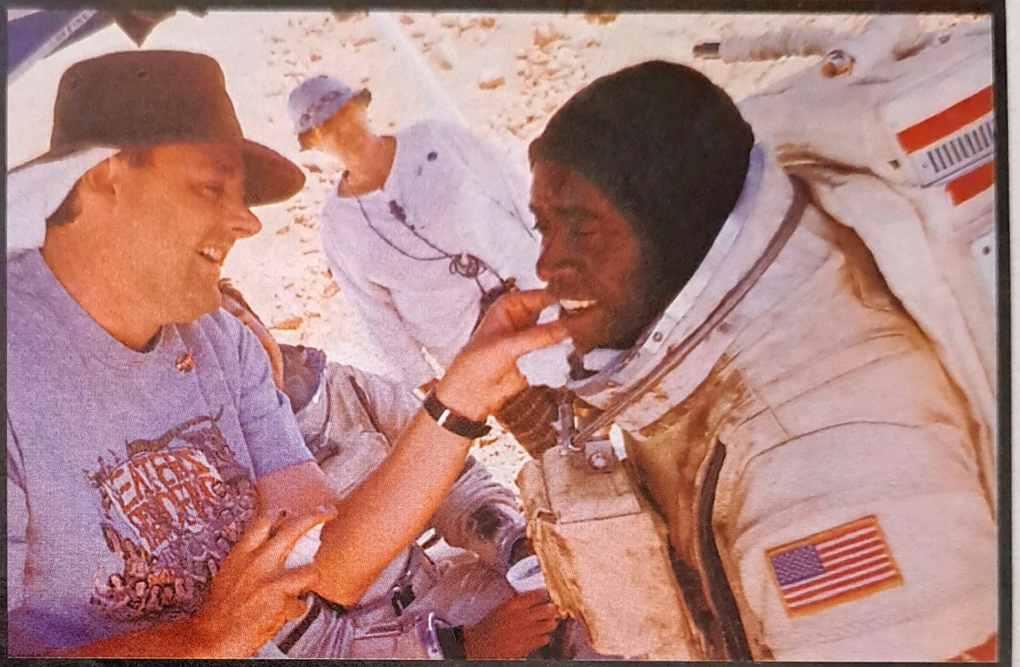
Missão Ma
é um suces

Ao contrário do que alguns esperavam, o filme **Missão Marte** acabou sendo um verdadeiro sucesso; no primeiro fim de semana chegou ao primeiro lugar com uma arrecadação de 23,1 milhões de dólares. Logo esta produção estará por aqui. Por ora curta as fotos do set de filmagem!

Pedro Bahia

rte
so!

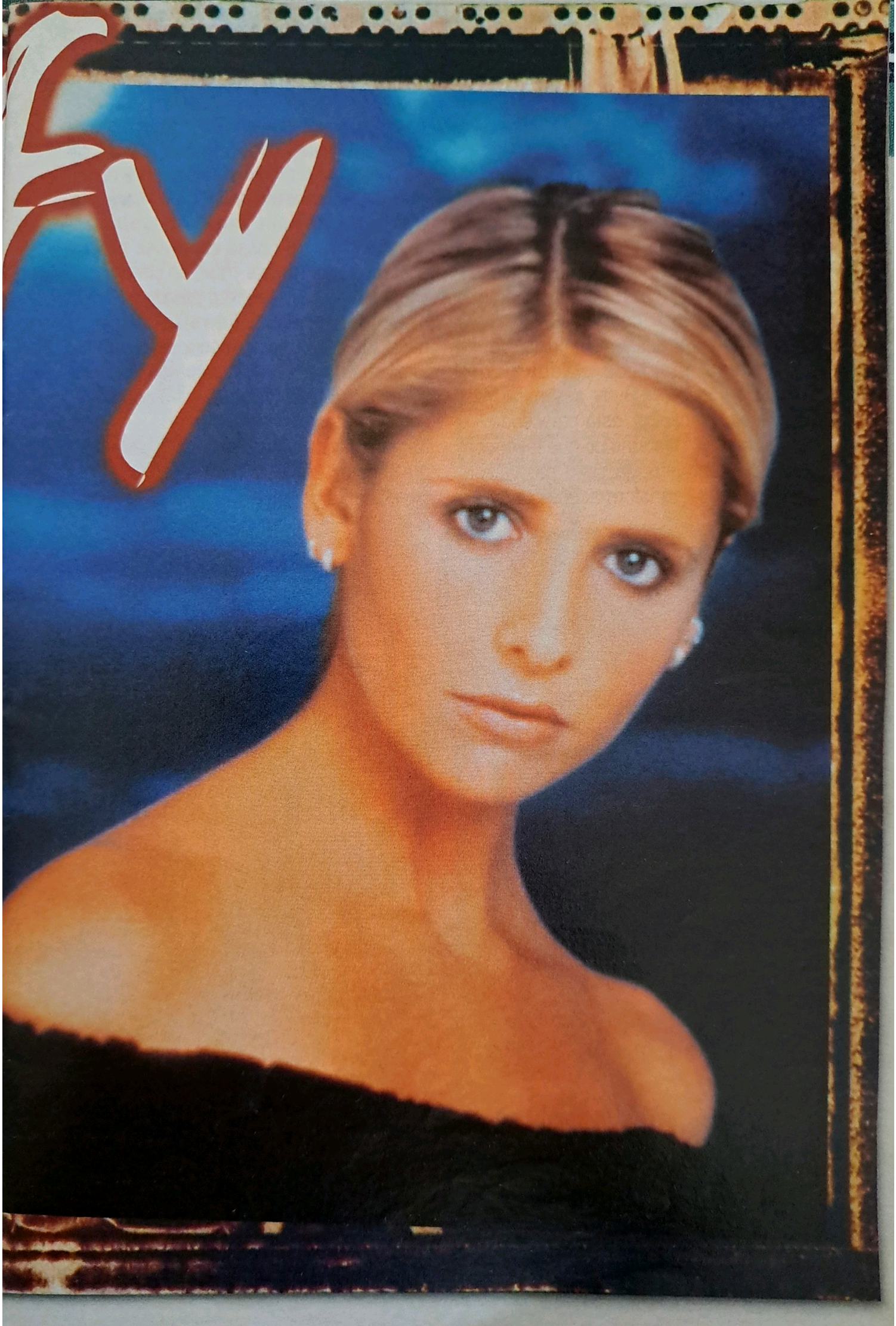




Buffy

Quarta Temporada: Tempo de Mudanças

Sabe qual é a diferença fundamental entre *Arquivo-X* e *Buffy - A Caça-Vampiros*? Simples: sem o mesmo "peso" e "densidade" do programa assinado por Chris Carter, *Buffy* é uma série que pode ousar mais nas reviravoltas e mudanças em sua narrativa - sem que isso venha prejudicar a franquia, aos olhos do telespectador. Desde o início da série, o clima geral dos episódios é absolutamente descompromissado e fanfarrão. Assim, ninguém espera encontrar "a verdade do universo" em seus capítulos, que são



destinados meramente ao entretenimento. Justamente por isso, podemos esperar mais "resultados" de sua nova temporada do que do sétimo ano de *X Files*.

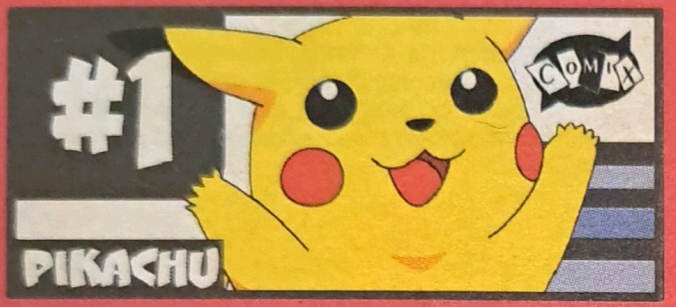
Nos novos capítulos de Buffy, por exemplo, os dias da personagem como combatente do Mal no Segundo Grau serão coisa do passado. Agora, os demônios, vampiros e monstrengos que volta e meia surgem no caminho da heroína, estarão aprontando das suas em um outro "universo": o do terceiro grau. Esta "migração" dos personagens para um novo patamar acadêmico, inclusive, foi uma sacada genial do produtor Joss Whedon: o público de Buffy, assim como os seus heróis prediletos, está crescendo - e nada seria mais oportuno do que fazer com que os personagens da série passassem pelas mesmas "transformações" às quais estão sujeitos os telespectadores.

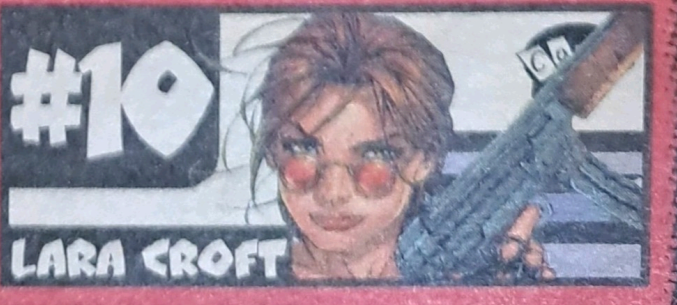
Outro golpe de mestre do produtor Joss Whedon foi aproveitar a deixa do *spin-of Angel* para apresentar Buffy a outros "pretendentes" masculinos, o que agilizará o clima de intriga romântica que sempre contribuiu para o sucesso do seriado. Será interessante assistir aos encontros e desencontros de nossa charmosa heroína com rapazes normais - que, ao contrário do vampirão Angel, preferem passar as noites bebendo cerveja Budweiser e dando amassos nos bancos traseiros de seus automóveis. Isto, é claro, sem contar o contraste entre as atividades sobrenaturais da personagem e a vida agitada de um campus, onde a ideologia política costuma dar o tom. Parece que vem muita diversão por aí!

Eduardo Torelli
torelli@operagraphica.com.br

Top Ten!

A partir de agora, você vai poder escolher o seu personagem de quadrinhos, cinema ou tevê predileto. Basta escrever para o endereço no pé da página e deixar seus votos. Esta página vai ser modificada toda edição, de acordo com a escolha dos leitores, como uma bolsa de valores. Aqui a gente dá o pontapé inicial baseado nos personagens mais quentes do momento. Envie sua carta ou e-mail e mude o quadro!





Seção Top Ten!
Caixa Postal: 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP

COMIX BOOKS MAGAZINE

A LEI DOS 50% DE PUBLICAÇÃO DE QUADRINHOS NACIONAIS

Em 1979, o então Deputado Federal Jorge Paulo (PDT), por São Paulo, resolveu apresentar uma lei na Câmara, em Brasília, indicando que as editoras seriam obrigadas a publicar 50% de seu material de quadrinhos (páginas de quadrinhos, revistas ou tiras) com autores nacionais. Houve um interesse cada vez maior dos profissionais na área pelo assunto, conforme o Projeto de Lei tramitava pelas comissões temáticas, que culminou, em outubro de 1983, na criação AAQC (Associação dos Autores de Quadrinhos e Cartuns), que reunia dezenas de profissionais, estudiosos, amadores e muitos fãs do quadrinho nacional.

A entidade logo mudaria o nome para AQC (Associação dos Quadrinhistas e Caricaturistas) e intensificou suas atividades, destacando a publicação de um boletim mensal, assembléias e reuniões semanais, exposições, várias comissões para desenvolver projetos de publicação, o prêmio Angelo Agostini e contatos em outros Estados, que resultaram na criação de pequenas associações similares à paulista. Mas o motor principal de nossos esforços era a Lei dos 50%, tanto que fizemos várias reuniões com representantes dos editores (principalmente a Editora Abril e a Rio Gráfica, nome da atual Editora Globo), para tentar alguns ajustes na lei e visitamos Brasília, outras vezes, para tentar sensibilizar os parlamentares. Em março de 1984, chegamos a elaborar um texto substitutivo ao original que basicamente indicava:

a) as editoras seriam obrigadas a publicar, na proporção mínima de 50% do conjunto de suas edições, histórias em quadrinhos nacionais;

b) A proporção seria estipulada mensalmente;

c) No caso de jornais, o percentual seria para a quantidade de tiras publicadas;

d) Considerava-se quadrinhos nacionais aqueles que os roteiros e desenhos fossem inteiramente criação original de profissionais brasileiros ou estrangeiros radicados no país;

e) Os nomes dos produtores deveriam estar expressos em cada história em quadrinhos publicada.

f) A fiscalização ficaria a cargo da Federação Nacional e dos Sindicatos de Jornalistas estaduais.

Mas o tempo foi passando, o próprio Jorge Paulo não conseguiu se reeleger, as grandes editoras fizeram pressões veladas e a Lei dos 50% ficou engavetada, em alguma mesa oficial, em nossa Capital Federal.

A possibilidade era interessante. Se a lei tivesse sido aprovada e colocada em prática, beneficiaria toda a categoria e abriria mais espaço para novos profissionais. As editoras não perceberam isso e se limitaram a defender seus lucros imediatos. Hoje, 15 anos depois, talvez não estivéssemos nessa crise e o mercado não estaria tão pequeno, também para os quadrinhos importados.

Worney Almeida de Souza (WAZ)
Representante da AQC-ESP

LEIA QUADRINHO NACIONAL

COMIX QUIZ

O TESTE DEFINITIVO PARA SABER SE VOCÊ ESTÁ LIGADO NO UNIVERSO COMIX ESTÁ DE VOLTA! FIQUE LIGADO! ESTAS QUESTÕES DEVERIAM CAIR NO VESTIBULAR...

1) QUEM CRIOU O HOMEM-ARANHA?
A- Stan Lee e Steve Ditko
B- Stan Lee e Jack Kirby
C- Julius Schwartz e Stan Lee
D- Steve Ditko e Jack Kirby
E- Stan Lee e John Romita Sr.

2) QUAL A VERDADEIRA IDENTIDADE DA GATA NEGRA?
A- Natacha Romanoff
B- Mary Jane Watson
C- Betty Grable
D- Felicia Hardy
E- Sara Pezzini

3) O CLONE DE PETER PARKER, BEN REILLY, COMBATEU O CRIME SOB QUE NOME?
A- Aranha Escarlate
B- Homem-Aranha
C- Aranha Negra
D- Aracnídeo
E- Spider Boy

4) DE TODOS OS HOMENS MAUS QUE O HOMEM-ARANHA COMBATEU, O HOMEM AREIA FOI O ÚNICO QUE CHEGOU A:
A- Morrer e nunca mais voltar
B- Casar
C- Regenerar-se de livre e espontânea vontade
D- Ter um filho
E- Namorar Mary Jane Watson

5) QUAL DESTES PERSONAGENS NUNCA MORREU?
A- Tia May
B- Gwen Stacy
C- Norman Osborn
D- Tio Ben
E- Mary Jane Watson

6) EM MARVELS, KURT BUSIEK E ALEX ROSS FIZERAM O FOTÓGRAFO PHIL SHELDON
A- Xingar o Homem-Aranha
B- Conhecer Gwen Stacy
C- Correr do Homem Lagarto
D- Descobrir a identidade secreta de Peter Parker
E- Fotografar Mary Jane Watson

7) QUAL DESTES PERSONAGENS NUNCA FOI REFORMULADO POR JOHN BYRNE?
A- Mulher Maravilha
B- Hulk
C- Aquaman
D- Super-Homem
E- Quarteto Fantástico

RESPOSTAS!: A) 2: D; 3: A) 4: C) 5: E) 6: B) 7: C

SHOPPING COMIX

CATÁLOGO DE PRODUTOS

Com a nova geração da *Comix Magazine*, nosso catálogo também mudou, e pra melhor! Mais dinâmico e prático de ser consultado, sempre com as melhores revistas e outros itens de colecionador pra você escolher. Veja só como é fácil comprar o que a loja tem de melhor... Basta enviar cheque nominal a COMIX BOOK SHOP no valor total de seu pedido acrescido de R$ 5,00 para despesas de manuseio e postagem.

Envie junto uma lista legível contendo os nomes ou códigos dos itens desejados para:

COMIX BOOK SHOP

Al. Jaú, 1998 - Jardins - São Paulo - SP - CEP 01420-002

Fones: (0**11) 280 9116 / 3063 893

Para comprar através de depósito bancário, faça um consulta telefônica.

Horários de atendimento: seg. a sexta das 10 às 20h / sábado das 10 às 18h.

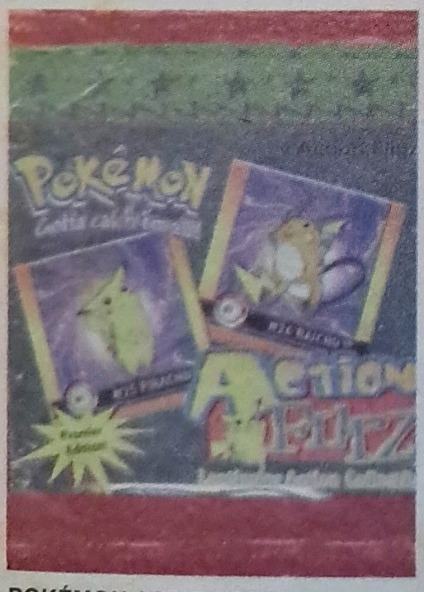
Domingos e feriados das 11 às 17h.

NOVIDADES COMIX! CARDS!

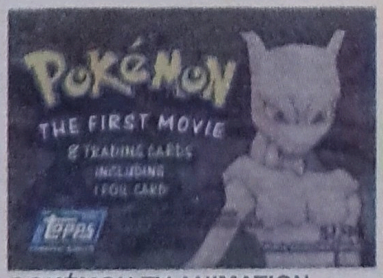
THE BEATLES: YELLOW SUBMARINE
Reviva (ou viva) uma época mágica nesta coleção do maior grupo pop de todos os tempos! Pacote com sete cards por apenas R$ 6,49!

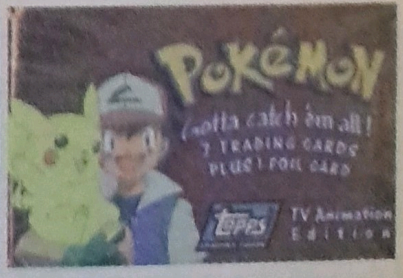
BUFFY OFICIAL PHOTO CARDS (PACOTE)
Agora todas as emoções da série estão em suas mãos! Cada pacote traz seis fotos incríveis! R$ 7,99!

GUNDAN CHRONICLES
Robôs fantásticos! Combates alucinantes! Entre no mundo deste anime! Pacote com dez cards por apenas R$ 6,99!



POKÉMON ACTION FLIPS
Agora os Pokémon vão evoluir na sua mão! Cards com movimentos! Imperdível! Pacote com quatro cards por apenas R$ 9,99.





POKÉMON TV ANIMATION
Guarde para sempre as emoções de seu desenho preferido. Esta coleção traz em cada pacote sete cards mais um com efeitos especiais! Muito legal! Apenas R$ 9,99!

Ofertas válidas até o final do estoque!

REVISTAS TV SÉRIE (FCF EDITORA)

Se você se amarra em seriados clássicos, TV Série é a sua revista! A revista é impressa em preto e branco e vem recheada de informações! Aproveite nossa oferta! É uma revista P/B da edição 3 a 9 e 11 a 22 (a revista tem 38 págs.) e custa R$ 4,00 cada. Da edição 23 a 27 (tem 70 págs.) custa R$ 6,00 cada. Alguns números já se encontram esgotados na editora, e nosso estoque é limitado!

Nº 3
38 páginas
R$ 4,00

Nº 4
38 páginas
R$ 4,00

Nº 5
38 páginas
R$ 4,00

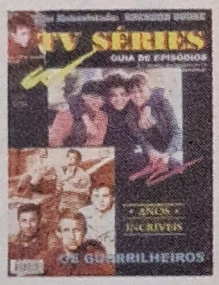
Nº 6
38 páginas
R$ 4,00

Nº 7
38 páginas
R$ 4,00

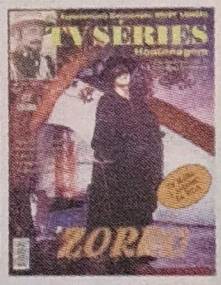
Nº 8
38 páginas
R$ 4,00

Nº 9
38 páginas
R$ 4,00

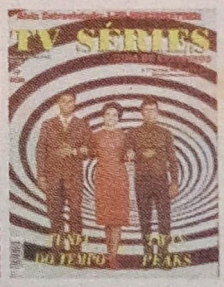
Nº 11
38 páginas
R$ 4,00



Nº 12
38 páginas
R$ 4,00



Nº 13
38 páginas
R$ 4,00



Nº 14
38 páginas
R$ 4,00

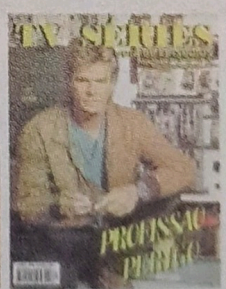
Nº 15
38 páginas
R$ 4,00

Nº 16
38 páginas
R$ 4,00

Nº 17
38 páginas
R$ 4,00

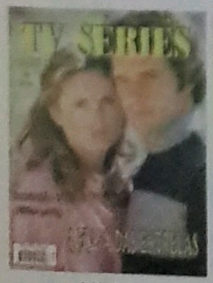
Nº 18
38 páginas
R$ 4,00

Nº 19
38 páginas
R$ 4,00



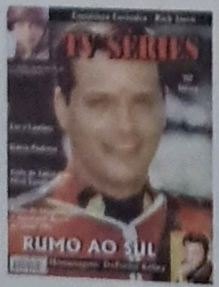
Nº 20
38 páginas
R$ 4,00

Nº 21
38 páginas
R$ 4,00

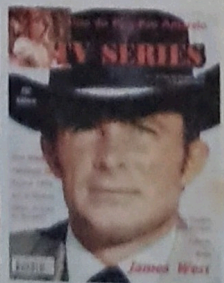


Nº 22
38 páginas
R$ 4,00

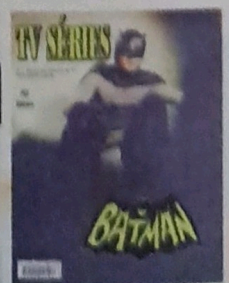
Nº 23
70 páginas
R$ 6,00



Nº 24
70 páginas
R$ 6,00



Nº 25
70 páginas
R$ 6,00



Nº 26
70 páginas
R$ 6,00

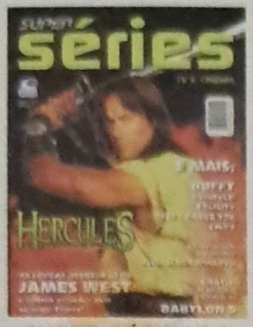
Nº 27
70 páginas
R$ 6,00

Ofertas válidas até o final do estoque!

REVISTA SUPER SÉRIE (ED. CANAÃ)

A revista trata de seriados recentes e clássicos, tem 64 páginas das quais 16 são guias de episódios! Cada uma por apenas R$ 3,90!

SUPER SÉRIE Nº 1



SUPER SÉRIE Nº 2

SUPER SÉRIE Nº 3

SUPER SÉRIE Nº 4

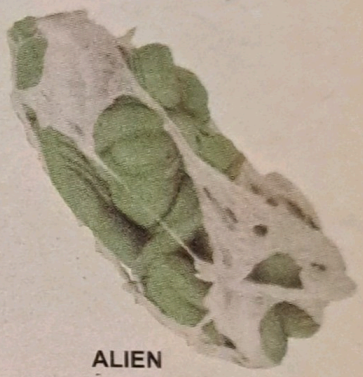
SUPER SÉRIE Nº 5

SÉRIE LABORATÓRIO

Figuras de plástico simplesmente horripilantes por apenas R$ 18,99 cada

CHUPA-CABRA

ET


ALIEN

MINIESTÁTUAS DE RESINA

GROO
R$ 54,99

LOBO SOLITÁRIO
R$ 54,99

MATCH 5
R$ 84,99

RANXEROX
R$ 54,99

ULTRASEVEN
(olhos acendem!)
R$ 54,99

Ofertas válidas até o final do estoque!

CURSO DE MANGÁ

Aprenda a desenhar Mangá com a revista Curso Básico de Mangá e Guia de Referências!!!

CBM 1
R$ 3,90

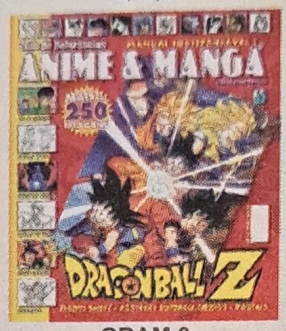
CBM 2
R$ 3,90

GRAM 1
R$ 4,90

GRAM 2
R$ 4,90

CBM 3
R$ 3,90

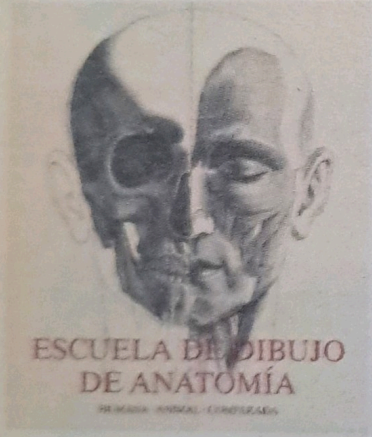
CBM 4
R$ 3,90



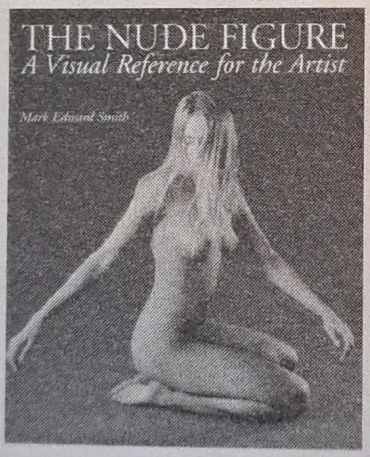
GRAM 3
R$ 4,90

GRAM 4
R$ 4,90

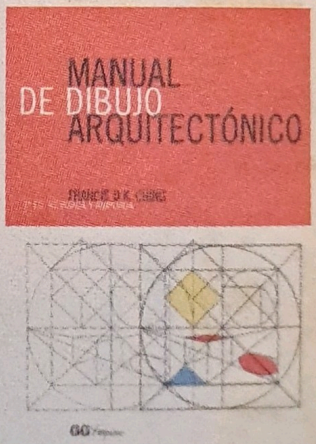
LIVROS DE REFERÊNCIA E TÉCNICA



ESCUELA DE DIBUJO ANATOMICO
(Texto em espanhol) 604 páginas em preto e branco, capa dura, apresentando anatomia humana e animal comparadas. Ed. Konemann
Apenas R$ 169,99

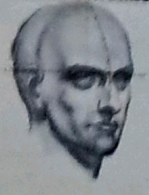


THE NUDE FIGURE
THE VISUAL REFERENCE FOR THE ARTIST
208 páginas em preto e branco. Capa cartonada. Excelente guia de referências para desenho.
Ed. Watson Publications R$ 104,99



MANUAL DE DIBUJO ARQUITETÓNICO
180 páginas em preto e branco, capa cartonada. Um guia de referências para todos que desejam conhecer melhor o desenho de edifícios. Ed. GG. Apenas R$ 79,99

D. ANATÔMICO
R$ 36,99



D. CABEÇA
R$ 36,00

D. FIG. HUMANA
R$ 36,99

D. LUZ E SOMBRA
R$ 36,00

PERSPECTIVA
R$ 36,00

Ofertas válidas até o final do estoque!

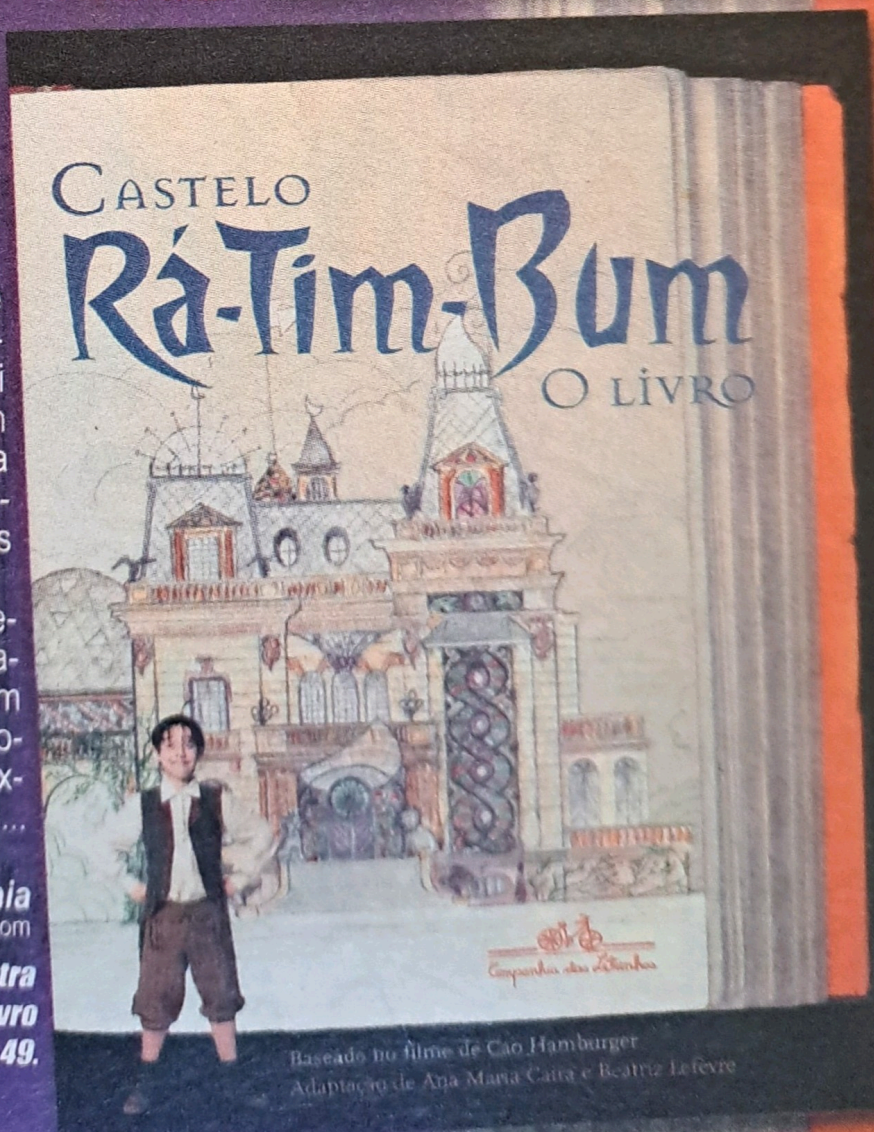
LIVRO ORVIL

Castelo Rá-Tim-Bum - O Filme é uma verdadeira jóia do cinema brasileiro, e que felizmente recebeu um produto relacionado à altura de todos os fãs da produção, cinéfilos em geral, ou pessoas que apreciem um livro bonito. A apresentação é outro ponto alto. O papel e a impressão são de alta qualidade. **Castelo Rá-Tim-Bum - O Livro** é uma belíssima combinação de conto de fadas e "making of" lançado pela Companhia das Letrinhas, divisão infantil da Companhia das Letras. Além de trazer toda a história do filme de Cao Hamburger em prosa, pelas mãos de Ana Maria Caira e Beatriz Lefèvre, o livro é ilustrado por vários desenhos de projetos e idéias que foram levados à tela, além de várias fotos. O leitor embarca na idéia do Castelo como um todo, vivendo a aventura do aprendiz de feiticeiro Nino tentando reconquistar sua casa, o Castelo, das mãos da extravagante Losângela, fazendo paradas obrigatórias nos projetos dos espaços em que a ação se passa, em desenhos de roupas e objetos. Tudo se completa no livro, que não teria a mesma força se fosse considerado apenas o texto, e nem tão pouco o texto foi feito para ser isolado. Para quem viu o filme tudo é delicioso. Para quem não viu fica uma curiosidade de como todas aquelas peças se encaixam e funcionam.

No final, o leitor ainda é presenteado com uma breve explicação de como é feito um texto em formato de um roteiro, podendo-se fazer a comparação com o texto do próprio livro. Para crianças... de todas as idades!

Pedro Bahia
montebahia@hotmail.com

Você encontra O Castelo Rá-Tim-Bum: O Livro na Comix por apenas R$ 25,49.



FLIPBOOK STORIES

A MAGIA DA ANIMAÇÃO

COMIX

POR MARCIO NICOLOSI

nicolosi@operagraphica.com.br

CARTUM?
..É! NO FILME DE CARTOON CADA PERSONAGEM, E O MOVIMENTO QUE ELE EXPRESSA...
..SÃO... EXAGERADOS!
PÔ, MANO!
..AGORA STREXÔ MESMO!!
AS FIGURAS TÊM QUE SER COMO MATÉRIA CARICATURADA.
OBSERVE O QUE ACONTECE...
REAL
CARTOON
REAL
CARTOON
REAL
CARTOON É MEIO DE CARICATURA. ..E O NEGÓCIO É IXAGERÁ!
...HMM, INTÃO STREXI E SQUÉXI SERVE PRA ISSO!...
FLIP

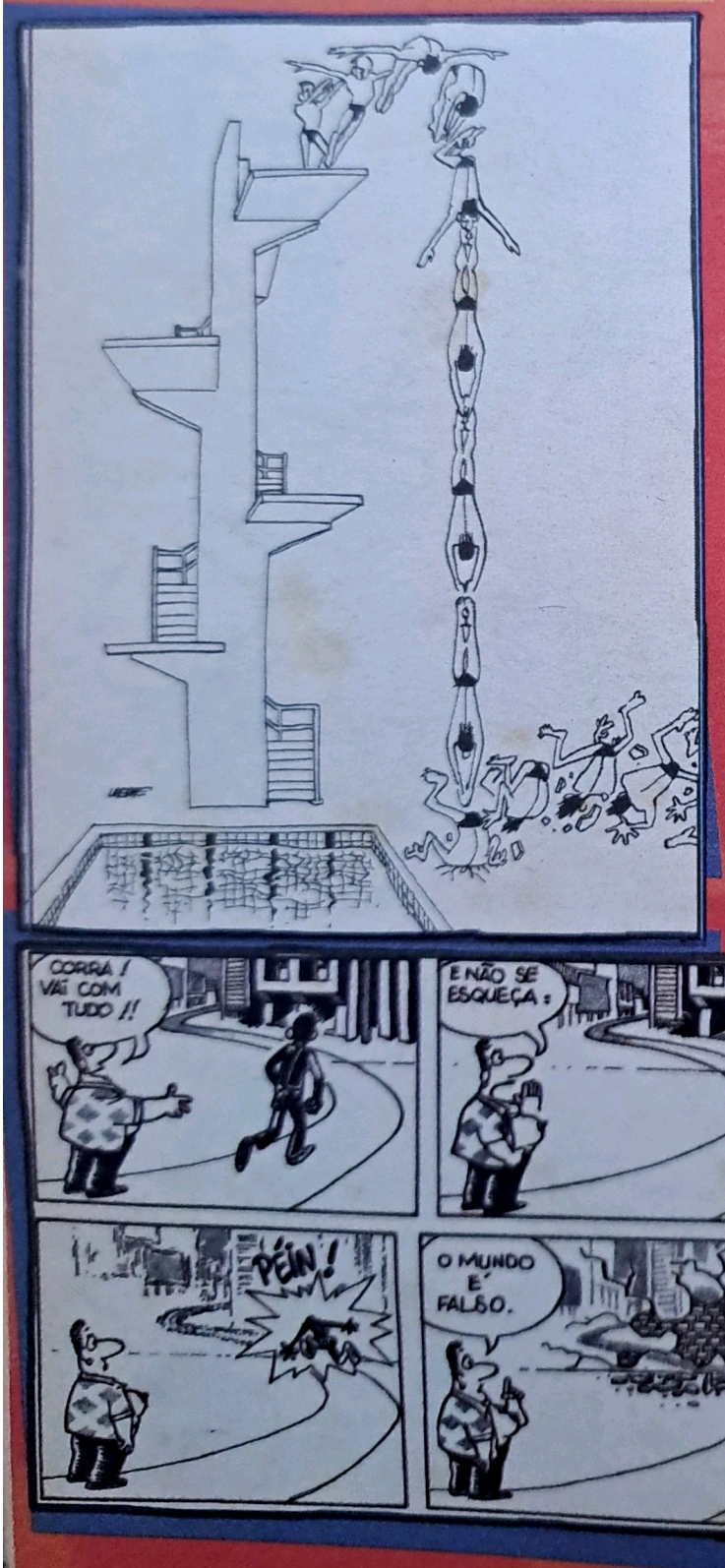
continuação da pág. 11

Você se vê mais como um cartunista ou quadrinhista? Você já assumiu algum rótulo?

Eu sou humorista. Faço trabalhos no campo do humor. Faço roteiros, faço quadrinhos, faço cartuns. Fora isso sou um desenhista também, um humorista gráfico. Se você quer um denominador comum para todas as coisas é humorista. Dificilmente vou fazer qualquer tipo de obra que seja fora do campo do humor.

A Chiclete Com Banana era uma revista que vendia muito bem, vendeu mais que Cavaleiro das Trevas. No entanto foi uma revista que acabou. Deixou muita inspiração, mas acabou não tendo uma seqüência. Você pensa às vezes que se tivesse tido uma continuidade poderia ter aberto um espaço? Você tem um ressentimento em relação a esta fase?

Essa sua pergunta quase não é uma pergunta. Você está afirmando. Sim, evidente. Eu acho isso mesmo. Acho que os problemas que fizeram a Chiclete Com Banana acabar, e não só ela mas também a Geraldão, a Níquel Náusea, Piratas do Tietê, Circo, todas estas revistas que já existiram são problemas de natureza mais ou menos semelhantes. Boa parte da solução destes problemas dependia da gente, e nós não soubemos resolver. Nem tudo era um problema de capital. Talvez saber alguma coisa. Acho que existe espaço para uma publicação destas. Só acho que o público não é prostituta. Não é um negócio que você chama e diz "Compra aí!". Não é assim que funciona. Você tem de conquistar o público, que é mais namorada do que p*.



Você tem um grande prestígio não só pelo passado, mas também pelo trabalho em jornais. Em algum momento você cogitou voltar a fazer uma revista? Já houve alguma proposta da Folha?

Nós já propusemos uma idéia pra eles. Não houve resposta. Ficou tudo meio indefinido, e não rolou nada. A gente realmente pensa nisso, e gostaria muito que isso acontecesse, mas até agora não rolou.

Possibilidade?

Possibilidade existe sempre. Não há nada de impossível nisso.

O computador e o uso de cor nas tiras mudou muito o seu processo de trabalho?

Mudou bastante. O traço teve de ficar mais simples, tive de me dar menos tempo para ficar curtindo e elaborando coisas gráficas. Nesse sentido, não o computador, mas o ritmo que está associado à vinda do

computador impôs uma mudança no meu trabalho. Em linhas gerais, é menos tempo para burilar coisas. A cor, em principio, não influenciou.

Você tem tido a oportunidade de manter um contato mais próximo com os seus leitores a partir da internet?

Sim. Esses contatos muitas vezes se tornam coisas práticas. Iniciativas de participação em debate, ou em uma campanha, contatos profissionais, pedidos de orientação. Tudo isso tem sido muito mais freqüente e resolvido de uma maneira muito mais rápida do que em uma sessão de cartas.

Na parte de conselho profissional, o que as pessoas mais perguntam?

O que fazer, onde levar os trabalhos, a quem mostrar. Pedem desesperadamente algum tipo de certeza que eles vão dar certo. O que eu tenho respondido é que não existe esta certeza de modo nenhum. Não existe nenhum lugar que seja batata! Leva lá que você publica! O que tenho dito é para as pessoas fazerem fanzines, publicarem de alguma maneira em algum lugar. Se for em revistas melhor ou pior. Irem caminhando, sempre que possível procurando criar mídias. No que eu digo do público precisar ser seduzido é isso: as revistas pararam de ter periodicidade, abandonaram os leitores. Não interessa se por problemas econômicos, faltou papel, morreu alguém. Isto realmente não importa. O fato concreto é que as revistas param de ir pra banca. Quando iam, iam de três em três meses, de quatro em quatro meses, ia quando dava. Nenhum leitor acredita nisso. Muitos caras fizeram isso. Acharam que depois de muito tempo, era só publicar um bom título que ia vender milhares. Muitos caras se deram muito mal nisso. Perderam dinheiro. Fizeram tiragens astronômicas achando que ia esgotar tudo. Aí, a conclusão que as pessoas chegam é que o público está desinteressado de quadrinhos, mas não é isso. O público tem de ser cultivado de novo. Não é que nem pulga. Pulga fica numa casa, pode deixar quatro anos ou mais. Elas entram em hibernação. O cheiro de sangue de alguém que chega as acorda, e elas vêm todas. As pessoas não são pulgas. Elas não hibernam, vão buscar outro cachorro.

Pedro Bahia
montebahia@hotmail.com

COMA

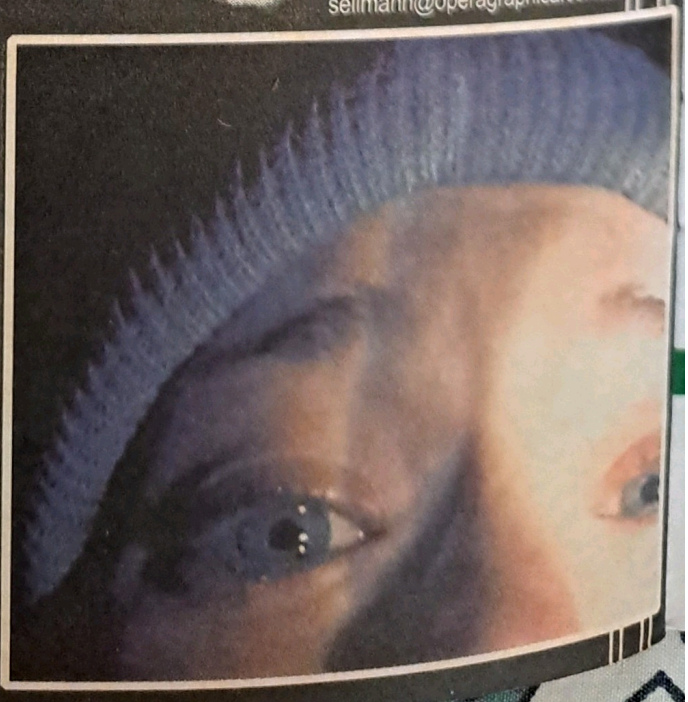
SÍNDROME DE LAVOISIER

A definição para a Internet dada pela jornalista Ana Maria Bahiana na revista BRAVO! é certeira: esfinge. A rede mundial de computadores parece encarar os profissionais de marketing e dizer desdenhosa: "Decifra-me ou devoro-te!"

No caso do pessoal da indústria de entretenimento, a coisa ainda é mais complicada. Todo mundo fala que a Net é o admirável mundo novo das comunicações. As empresas digitais valem bilhões de dólares nas bolsas de valores. A ordem do dia é que todo mundo que se diz sintonizado com o futuro aponte as suas armas e seus radares para um modem e uma tela de computador. Probleminha: como a gente faz isso?, perguntam-se os feras. A dor de cabeça foi aparentemente solucionada com um sucesso-surpresa do ano passado, *A Bruxa de Blair*, que deve grande parte do estrondo nos Estados Unidos ao bem bolado site, que exibia a história do filme como se realmente tivesse acontecido. Maravilha. Os cabeças dos estúdios trataram de pedir ao departamento de marketing: usem a Internet, produzam no nosso filme o efeito ***Bruxa de Blair***. O que tem sido visto é algo bem ao pé-da-letra, que tomei a liberdade de batizar com o título desta coluna. Nada se cria, tudo se recicla.

Quem for ao site de ***Pânico 3*** (http://www.scream3.com), vai encontrar um link para o Sunrise Studios, o estúdio que produziu o filme dentro do filme, como se ele realmente existisse. Engraçadinho, mas não seria melhor o bom e velho site informativo? Todo mundo sabe que *Pânico 3* é mentirinha. Outro arrasa-quarteirão deste ano, o filme dos ***X-Men***, inaugurou um site com efeitos pesadíssimos só vistos por quem tem o programa para visualizá-los e pede para que você se associe. Tornando-se sócio, você recebe informações sobre a cruzada anti-mutante do Senador Kelly, o personagem do filme (http://www.mutan-twatch.com), como se fosse real. Genial! Mas e daí? O filme não vai lucrar mais com isso, nem os gibis. E assim, a esfinge se prepara para seu almoço em Hollywood.

Maurício Sellmann
sellmann@operagraphica.com.br



Bolsa de Quadrinhos

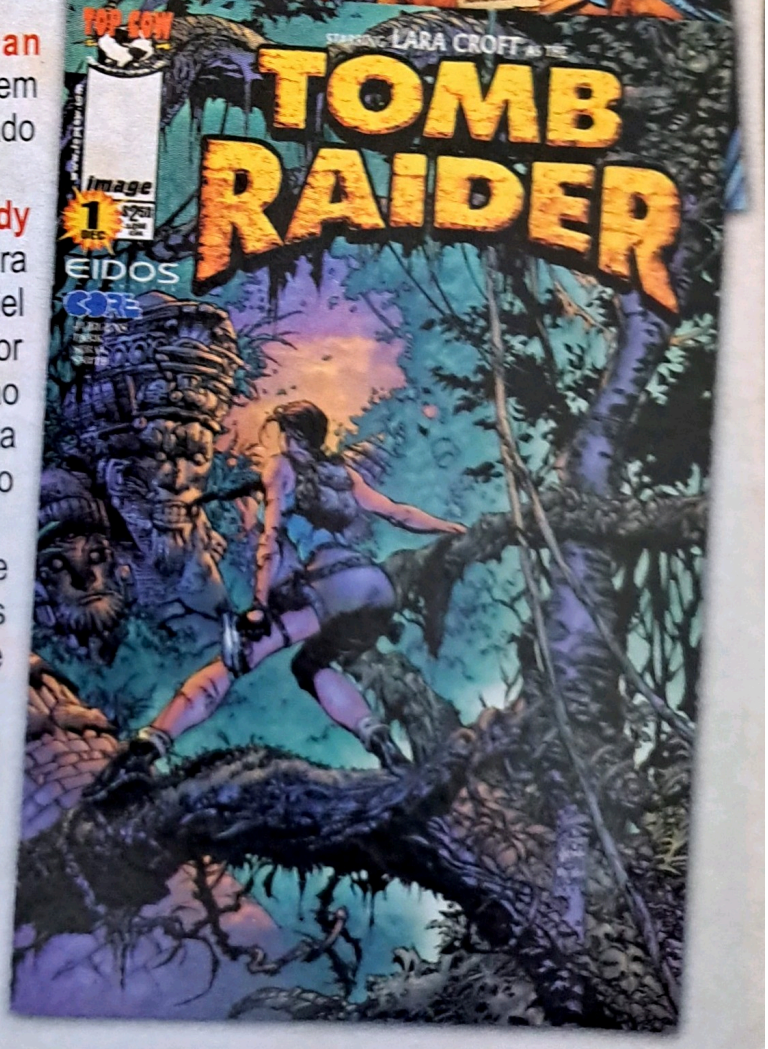
A Ação Games 150 está trazendo uma verdadeira bomba: **Tomb Rider** em gibi próprio! O primeiro *sex simbol* virtual do mundo, **Lara Croft**, viverá suas aventuras na zona mais divertida do universo da segunda dimensão: as histórias em quadrinhos! O que tirou muito o brilho da edição, e de certa foma funcionou como um balde de água fria, foi o formatinho em que a revista é publicada.

Escrevendo, temos o veterano **Dan Jurgens**, mais conhecido por sua passagem pelo **Super-Homem**, e agora o **Thor**, publicado em **Marvel 2000**.

A arte é mesmo o ponto alto do gibi. **Andy Park** soube captar todo o espírito de aventura da série, e transmiti-lo aos seus desenhos. Fiel ao estilo da **Top Cow**, estúdio responsável por **Witch Blade**, **Lara Croft** nunca pareceu tão sensual como no gibi! Não foi à toa que esta revista já em seu primeiro número chegou no primeiro lugar em vendas nos EUA.

A revista vai continuar vindo como brinde na **Ação Games**. Se isto vai atrair mais leitores para os quadrinhos é o que não se sabe.

Pedro Bahia



Avaliação Final

Arte ★★★★

Roteiro ★★★★

Edição ★★★★

100 Novos Pokémon Completinho!!

O sucesso dos Pokémon apresentados na edição 10 da nossa revista foi tanto, que nós não pensamos duas vezes em trazer para você uma nova listagem, só que desta vez com todas as imagens para você ir gravando a cara dos nossos novos amigos! Afinal, você tem de conhecer para pegar todos!

A mania Pokémon segue inabalável e resiste à concorrência de desenhos muito legais como Digimon e Monster Ranch, que logo estarão pintando em nossas telinhas

167 Itomaru

168 Araidosu

169 Kuroba

170 Chonchi

171 Rantan

172 Pichu

173 Pii

174 Pupurin

175 Togepi

176 Togechikku

177 Neitei

178 Neiteio

179 Meripu

180 Mokoko

181 Denryu

182 Kireihana

183 Marill

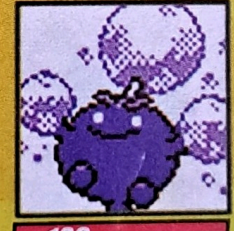
184 Marillri

185 Usokki

186 Nyorotono

187 Hanekko

188 Popo


189 Watakko

190 Eipamu

191 Himanattsu

192 Kimawari

193 Yanyanma

194 Upa

195 Nuoh

196 Ehui

197 Yanyan

198 Yamikarasu

199 Slowking

200 Muuma

201 Annon

para almentar a diversão! Mas por hora, Pikachu ainda é o dono do pedaço como provam os inúmeros lançamentos sob a marca Pokémon que vêm invadindo o mercado. A coisa não parou em chicletes, cards, card games, bonecos de todo tipo e para todo o gosto. Agora Pokémon também é sucrilho e kacthup! Se a coisa continuar assim, logo eles terão um canal só deles!

Afinal como é que aparecem tantos Pokémon? Se você se pergunta isto, é porque ainda não viu nada, logo teremos muitos outros monstros de bolso chegando. No Japão, o terceiro filme está para estrear, e com certeza evoluções desconhecidas, e os mais raros espécimes serão revelados!

Ainda não se sabe tudo sobre estes animais. Apesar das pesquisas do Professor Carvalho, muitas coisas ainda precisam ser reveladas, e a seu tempo serão. Até agora conhecemos Pokémon engraçados como o Psiduck, e até perigosos, como foi o caso de Meow Two! Nenhum deles consegue ter o charme imbatível de Pikachu, que deve saber disso, e se recusa a evoluir!

Com tanto Pokémon novo lotando as agendas dos treinadores, não é de admirar que eles andem super-ocupados. As disputas só tendem a ficar mais acirradas e emocionantes, o que tem pedido cada vez mais treinamento! Pobre Ash, que não pode descuidar nem um minutinho de sua atenção. Já pensou, nosso herói sendo derrotado pela equipe Rocket? É bom nem pensar! Por hora fique com nossa lista. Garantimos que nem o Meowth tem uma igual!

Pedro Bahia

LISTA DOS 100 NOVOS POKÉMONS

202 Sonansu

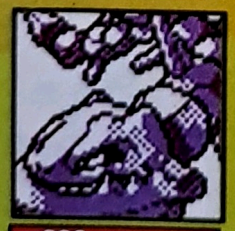
203 Kirinriki

204 Kunugidama

205 Fuoretosu

206 Nokocchi

207 Guraiga


208 Haganeru

209 Snubble

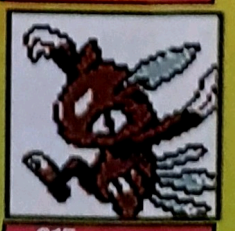
210 Guranburu

211 Harisen

212 Hassamu

213 Tsubotsubo

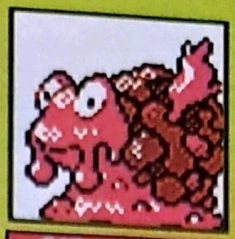
214 Herakros


215 Nyura

216 Himeguma

217 Ringuma

218 Magmaggu


219 Magkarugo

220 Urimu

221 Inomu

222 Sanigo

223 Teppouo

224 Okutan

225 Deribado

226 Maitain

227 Eamudo

228 Derubiru

229 Heruga

230 Kingdora

231 Gomazou

232 Donphan

233 Porygon 2

234 Odoshishi

235 Doburu

236 Baruki

237 Kapoera

238 Muchuru

239 Elekid

240 Bubii

241 Mirutanku

242 Hapinasu

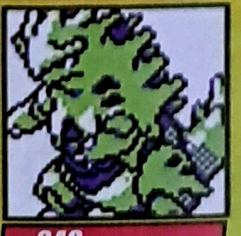
243 Raikou

244 Entei

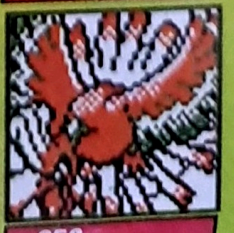
245 Suikun

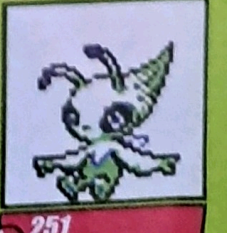
246 Yogirasu

247 Sanagirasu


248 Bangirasu

249 Lugia


250 Phoenix


251 Serebii

SPIDER-M
unlimi

Os fanáticos pela série do Homem-Aranha da Saban/Fox Kids podem ser comparados aos adoradores de outro cult, *A Caverna do Dragão*. Não por acaso, os 65 episódios de *Spider-Man* continuam a ser reprisados até hoje tanto aqui como nos Estados Unidos.

Os produtores do desenho, encabeçados por Avi Arad, o chefe do departamento de TV e cinema da Marvel, estavam cientes desse sucesso todo, mas não queriam cair na mesmice. "Todas as grandes histórias clássicas do Homem-Aranha já foram contadas no desenho", explica Roland Poindexter, vice-presidente da Fox Kids. "Precisávamos levar o personagem a uma nova direção, mais radical."

Como fazer isso? Algumas pitadas de Warlock aqui, Homem-Aranha 2099 ali e um Alto Evolucionário como vilão especialmente convidado. O Homem-Aranha que "ninguém viu antes" é o Peter Parker alguns anos no futuro, já formado e trabalhando como importante cientista para a agência espacial norte-americana. Ele colabora na equipe que vai levar o astronauta John Jameson, filho de J. Jonah Jameson, à Contra-Terra, um planeta semelhante ao nosso encontrado do outro lado do Sol. Tentando salvar John das garras de Venom e Carnage, o Homem-Aranha involuntariamente faz com que a nave perca o controle e desapareça na órbita da Contra-Terra.

Como Peter Parker, o aracnídeo viajará até esta Contra-Terra para encontrar John e descobrir que os humanos do planeta são seres de uma casta inferior à raça dos Bestiais, criaturas meio gente meio bicho, que são inferiores aos Senhores de Wundagore que obedecem ao... Alto Evolucionário, que criou esta nova Terra!

Toda a saga vai concluir em 26 episódios, garante Arad. A partir daí, a idéia é criar uma outra série completamente diferente, batizada *Spider-Man 2001*.

A animação de *Spider-Man Unlimited* fica novamente a cargo da Saban Entertainment, mas a equipe deu uma melhorada nos traços e na animação.

Por todos estes detalhes, a nova série do Homem-Aranha é no mínimo uma jogada interessante.

Maurício Sellman
sellmann@operagraphica.com.br

Em 1947 uma nave interplanetária cai na Terra. Todos os seus tripulantes aparentemente morrem, à exceção de três crianças mantidas num estado de animação suspensa, que são libertas. Assim tem início a nova série da Fox, que promete agradar tanto a fãs de séries teens como aos ávidos consumidores de ficção científica, entenda-se Arquivo-X, ainda um dos principais programas do canal.

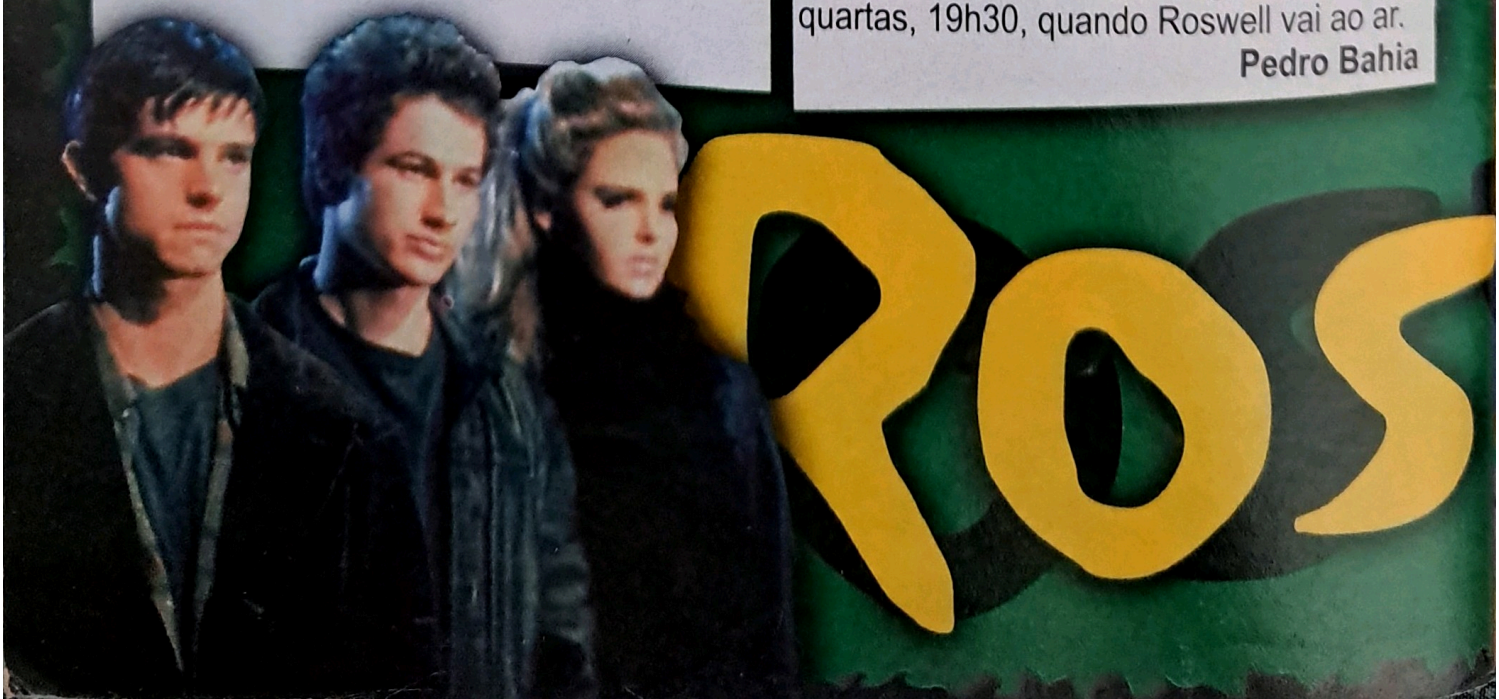
O produtor executivo da série, David Nutter, tem a bagagem necessária para fazer esta combinação. Especialista em trabalhar com jovens astros, por suas mãos já passaram séries como Anjos da Lei, Arquivo-X e o filme Disturbing Behavior. Segundo ele, Roswell é sobretudo uma história de amor, no estílo "Romeu e Julieta", ou "A Bela e a Fera" em alguns aspectos, porque trata de dois personagens que desejam ficar juntos, mas não podem. Ainda nesta vertente o produtor acredita que muitas pessoas de diferentes idades se sentirão atraídas pela série pela universalidade do tema "amor".

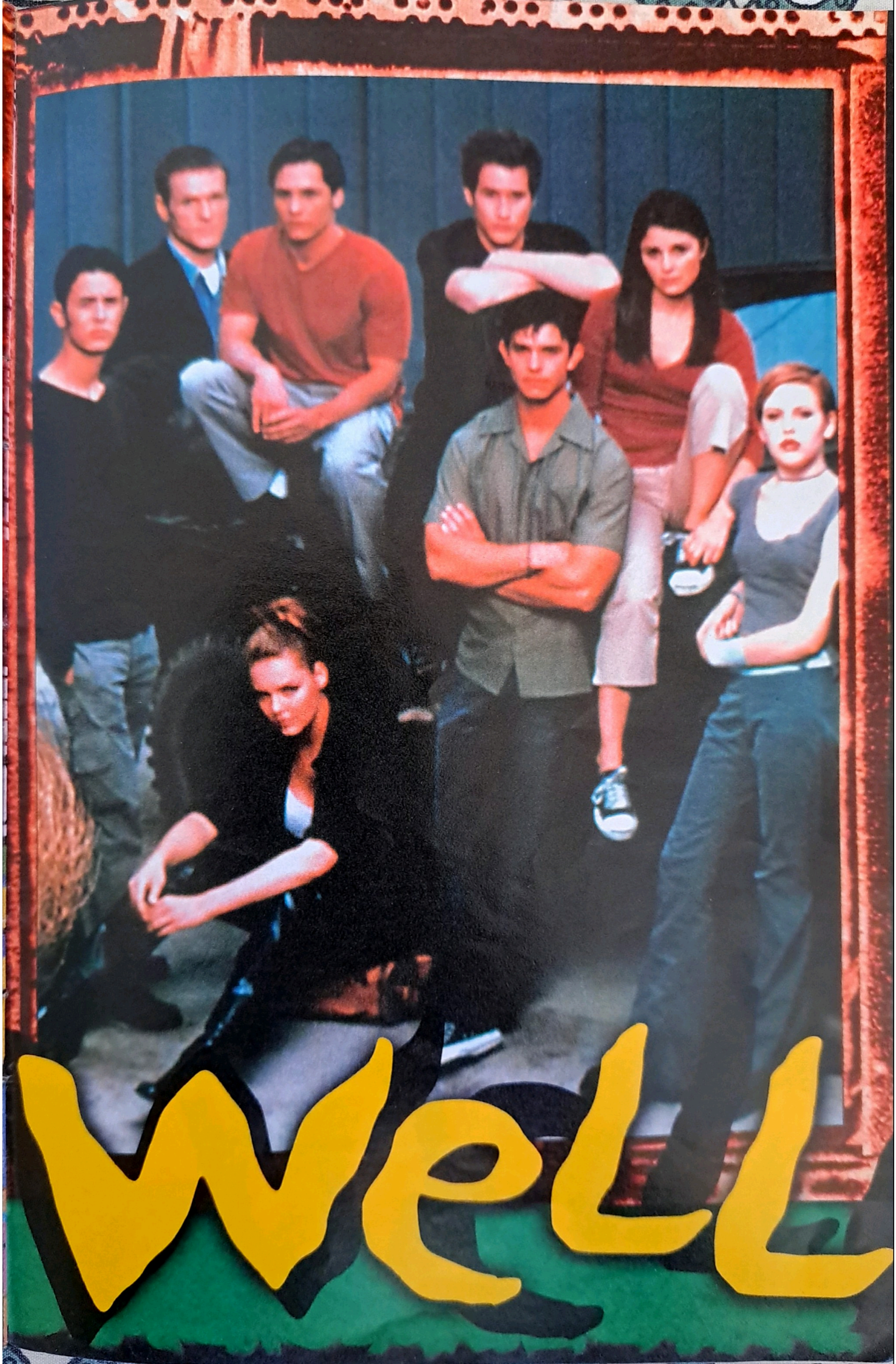
Não é necessário estar interado sobre os acontecimentos que criaram um verdadeiro frenesi em torno da existência da chamada área 51. Roswell tenta ser universal, e em sua estréia nos Estados Unidos, onde é transmitido pelo canal da Warner, conseguiu uma boa repercursão. Todos os detalhes da produção foram feitos com um prazo maior, buscando melhores resultados. Acrescentado a isto, a Fox deu maior liberdade para a condução da série, o que permitiu Nutter a fazer uso de idéias que não haviam sido aceitas em Disturbing Behavior. Os atores foram escolhidos a dedo, sendo que alguns deles já haviam trabalhado com ele antes em séries ou no cinema. Testes foram realizados em Los Angeles, Nova Iorque e Vancouver de onde saiu o ator Bredan Fehr, que interpreta um dos aliens, Michael Guerin. Fehr tem um ar de David Duchovny, o que pode ter ajudado na hora da escolha. Katie Heigls é a própria mulher fatal, o que a produção declara ter sido uma necessidade para o personagem que interpreta, Isabel Ivans, também ela um dos alienígenas.

Jason Behr, que já anda freqüentando as capas de revistas para adolescentes desde os dias de suas participações em Dawson's Creek e Buffy, faz o par romântico principal ao lado de Shirley Appleby. Eles são Max Evans e Liz Parker na série. Toda a trama é detonada quando Liz é baleada em meio a um fogo cruzado, Max usa seus poderes de cura para salvá-la, mas com isto acaba expondo sua verdadeira identidade. Daí o local passa ser mais visado pelo FBI, que conta com a ajuda do xerife Valeti (William Sadler), obcecado em descobrir a verdade sobre os três adolescentes, e qual a relação deles com um assassinato ocorrido anos antes.

A série promete grandes momentos para este ano, vale a pena ficar ligado na Fox às quartas, 19h30, quando Roswell vai ao ar.

Pedro Bahia



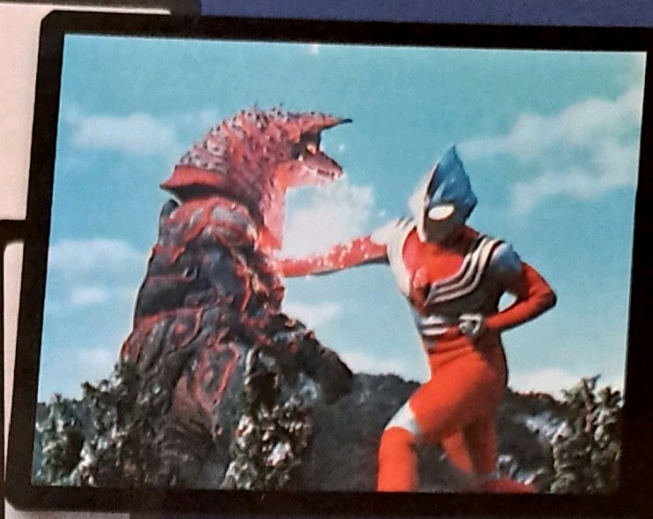

WELL

O mais novo integrante da Família Ultra chega no Brasil arrasando com monstros, aliens e a audiência da Globo e do SBT

Desde o anos 70 uma nova série deum novo Ultra não pintava na televisão brasileira. E mesmo que o primeiro Ultraman (66), Ultra Seven (67) e O Regresso de Ultraman (71) tenham tido suas aventuras exibidas até a metade dos anos 80, não deu para abafar aquela vontade de ver os seriados subseqüentes que nunca chegaram até aqui.

Em 96, o primeiro Ultraman voltou à televisão brasileira. Com uma redublagem medonha feita na BKS e mesmo sem ter tido o devido cuidado pela TV Manchete, o

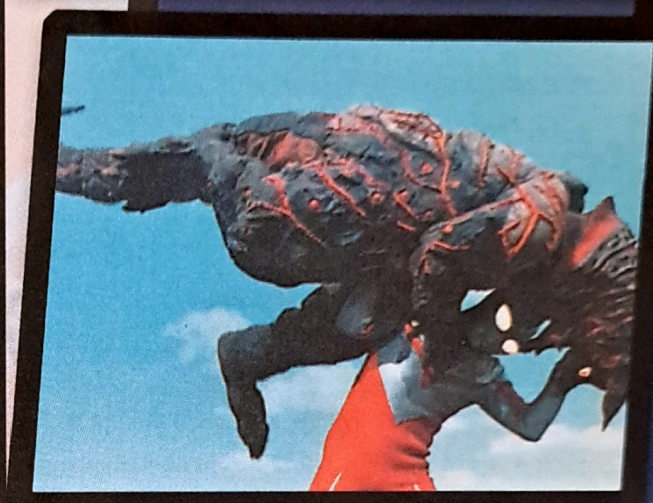
herói veterano até que fez bonito, alcançando até 4 pontos no IBOPE nos domingos de manhã. Mas isso não foi o bastante para atender à grande legião de fãs da Família Ultra. Eis que em pleno ano 2000, a Mundial Filmes resolveu apostar no filão até então esquecido. Ao invés de começar trazendo alguma das séries clássicas, a distribuidora fez o inverso, trouxe a série Ultraman Tiga.

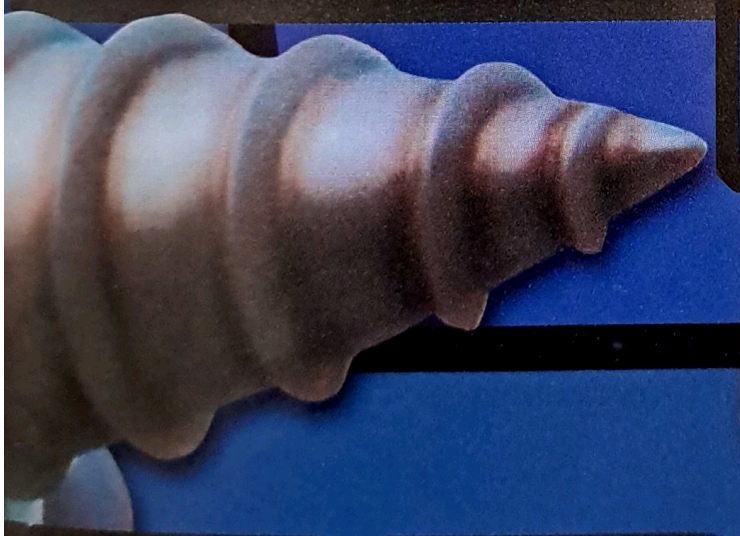


Tiga e Pikachu: A Nova Dupla Dinâmica

Em 96, a Estrela de Ultra voltou a brilhar intensamente. Naquele ano foi produzido no Japão pela Tsuburaya Productions a série Ultraman Tiga.

Como por lá também uma série decente de Ultra não era feita há tempos - a última com qualidade foi Ultraman Eight, de 80 -, quando Ultraman Tiga estreou foi um arraso. Tamanho foi seu êxito que gerou um longa-metragem para o cinema e mais duas séries, Ultraman Dyna e Ultraman Gaia - estas também ganharam filmes para o cinema com a participação de Tiga - fora uma linha de brinquedos animal.





Ultraman TIGA

Para suas aventuras, Ultraman Tiga ganhou uma produção de primeira. Efeitos gerados por computadores deram uma cara hi-tech à série, mas sem perder o charme dos clássicos. De volta ao Brasil, a TV Record, que já havia exibido Ultraman, Ultra Seven e O Regresso de Ultraman anos atrás, topou exibir Ultraman Tiga. E que lugar melhor de levar ao ar a série do que junto de Pokémon?

Tiga e Pikachu se mostraram uma combinação fatal. Em sua primeira semana de exibição, Ultraman Tiga bateu a audiência da Globo e do SBT. E a tendência é subir a sua pontuação no IBOPE, o que já levou a Record a encomendar Ultraman Dyna.

Continuando o sucesso no Brasil, no final do ano deve chegar aos cinemas Ultraman Tiga - A Odisséia Final, e ainda no meio do ano, Ultraman Zearth. E não pára por aí. O projeto da Mundial é ambicioso. A chamada Operação Estrela de Ultra 2000 planeja trazer todas as séries para o Brasil: desde Ultra Seven até Ultraman Eighty (o primeiro Ultraman, a princípio está fora dos planos, mas ele sempre dá as caras nas séries de seus "irmãos"). Seven também deve ter sua nova série, assim seus longas devem ser trazidos.

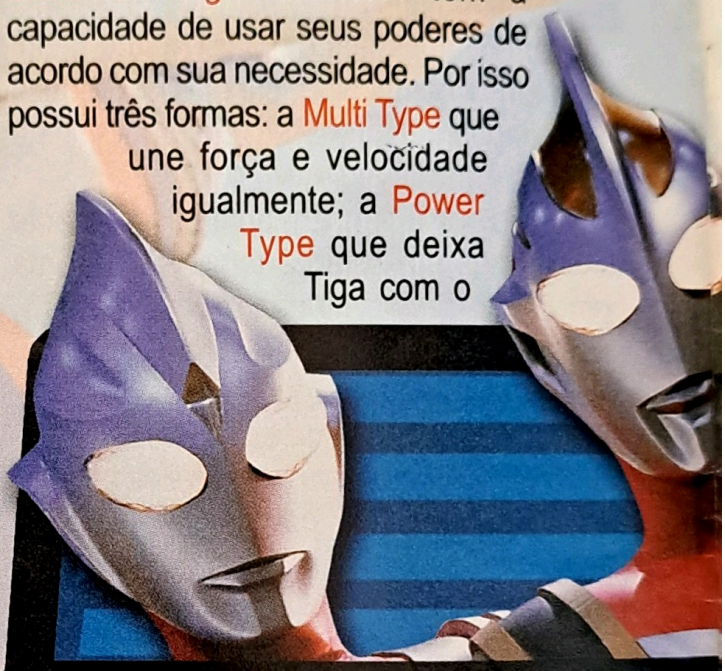
Para coroar essa volta dos Ultras, deve chegar às lojas uma coleção mais legal do que a outra de brinquedos, entre outros produtos.

Nova Família Ultra

A importância de Ultraman Tiga não fica apenas em ter trazido a Família Ultra de volta às TVs japonesa e brasileira. Em sua série, o conceito de Família Ultra foi aprimorado.

Antes seres orgânicos que tinham uma origem muito confusa - em grande parte graças aos roteiristas de Ultraman Tarô -, agora os Ultras são seres de luz que existem desde os primórdios do universo. Eles são defensores da paz e da justiça. Seu gigantesco corpo nada mais é que uma armadura de combate.

Para que o herói possa retomar sua armadura, precisa de uma simbiose perfeita com humano que tenha características genéticas iguais às suas e ainda virar luz. Daigo, o jovem oficial do esquadrão GUTS, foi o escolhido. Sempre que está em perigo, Daigo usa a cápsula Sparklens e se transforma em Ultraman Tiga. O herói tem a capacidade de usar seus poderes de acordo com sua necessidade. Por isso possui três formas: a Multi Type que une força e velocidade igualmente; a Power Type que deixa Tiga com o



uniforme vermelho e mais forte; e por fim a Sky Type que deixa o herói mais veloz e com o uniforme todo roxo. Tiga também tem um cristal em sua testa, onde alguns de seus poderes são armazenados, além da luz de aviso em seu peito, que começa a piscar sempre que sua energia está para terminar. Em suas aventuras na Terra, Tiga e Daigo enfrentam ao lado da GUTS monstros e aliens de todos os tipos. Ao todo são 52 episódios eletrizantes, um melhor do que o outro. Juntando com as demais Ultra séries somam-se mais de 400 episódios. Ou seja, não vai ser por falta de Ultra que a Terra vai ser destruída ou tomada por extraterrestres.

E tem mais. Dia 29 de abril ocorrerá a Ultracon 2000, que reunirá no Salão Nobre do Colégio Arquidiocesano, em São Paulo, Ultra fãs de todo o Brasil. É a Estrela de Ultra brilhando mais intensamente do que nunca.

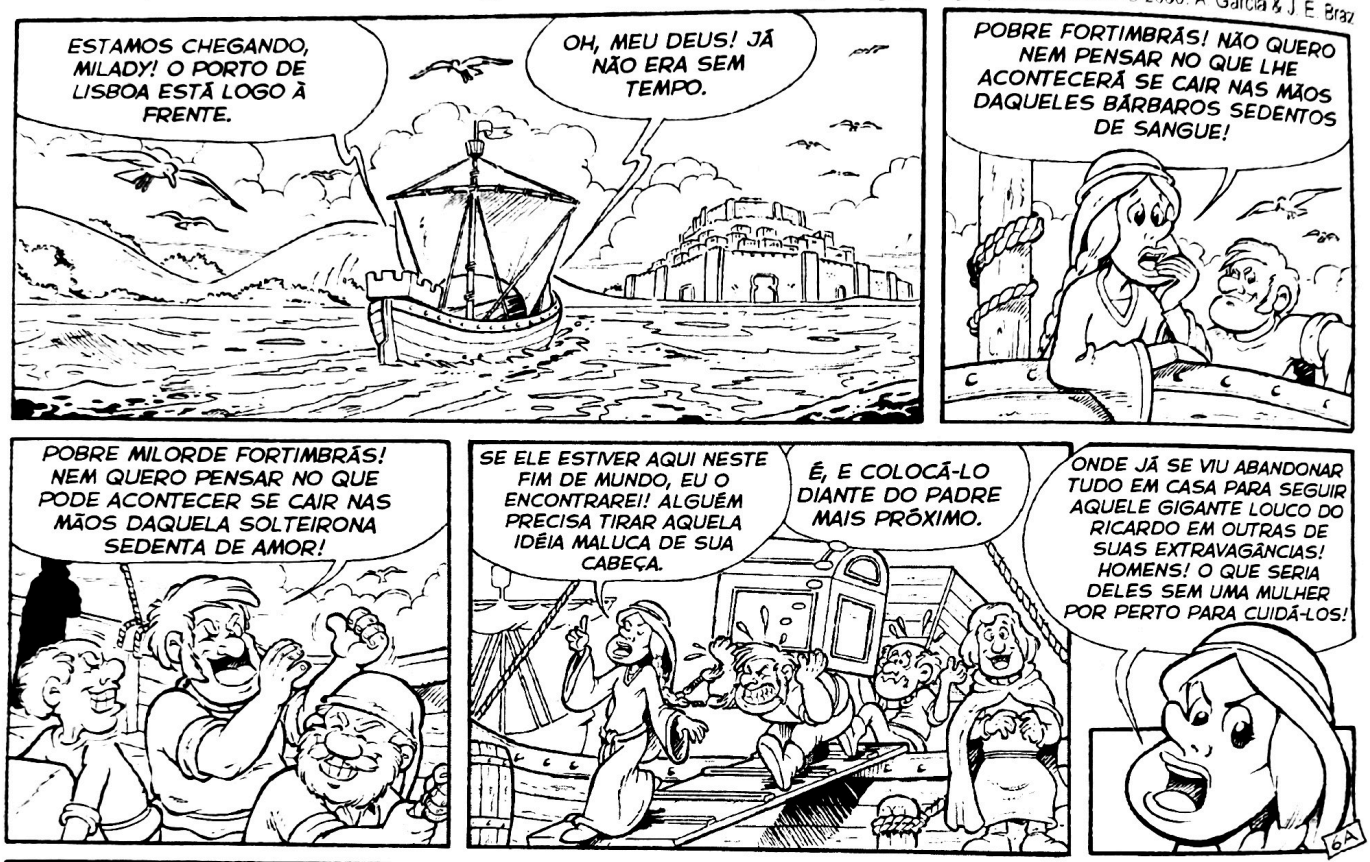
Marcelo Del Greco
delgreco@operagraphica.com.br

HÁ ALGUNS SÉCULOS O VELHO MUNDO FOI ABALADO POR MISSÕES SAGRADAS QUE SE UTILIZAVAM DE MÉTODOS POUCO ORTODOXOS PARA IMPOR A RELIGIÃO E CONQUISTAR ALGUNS PORTOS: AS CRUZADAS. QUATRO AMIGOS VÃO TENTANDO PARTICIPAR DA TERCEIRA CRUZADA, MAS ENQUANTO ISSO ELES VÃO VIVENDO MUITAS AVENTURAS E CONFUSÕES!

OS Cruzadinhos

A Caminho das Cruzadas

arthur@operagraphica.com.br © 2000. A. Garcia & J. E. Braz



COMIX Arte do Leitor

A PARTIR DO NÚMERO 17 OS DESENHOS DOS NOSSOS LEITORES PASSAM A SER PUBLICADOS NA NOVÍSSIMA SEÇÃO DE CARTAS! VOCÊ VAI PODER MANDAR TAMBÉM SEU ENVELOPE SUPER DESCOLADO, COM DESENHOS E COLAGENS PRA GENTE PUBLICAR. CARTAS COM COMENTÁRIOS E UMA NOVA SEÇÃO PARA OS LEITORES TROCAREM CORRESPONDÊNCIA E DIVULGAREM SEUS FÃ-CLUBES! NÃO DEIXE DE PARTICIPAR!

SILVIO J. PEREIRA
COTIA / SP

Seção Arte do Leitor
Caixa Postal: 16.381 - Cep 02599-970 - São Paulo - SP

ULTRACON 2008

Exibição de vídeos

Episódios Clássicos

Séries Inéditas

Palestras

Feira de Produtos

Sorteios

Dia 29/Abril
Apartir das 9 hs

Venha comemorar com a gente a chegada de Ultraman Tiga ao Brasil!

Local: **Colégio Arquidiocesano** - Av. Domingos de Moraes, 2565 - (junto ao Metrô Santa Cruz) - São Paulo/SP

Postos autorizados de venda de ingressos em São Paulo

Comix Book Shop
Alameda Jaú, 1998
(0**11) 3061-3893
(0**11) 280-9116

Livraria Fonomag
Rua da Glória, 242
(0**11) 3104-3329

Animanga
Al. Franca, 167
(0**11) 283-2347

Banca Shinozaki
Praça da Liberdade
(junto ao metrô)
(0**11) 9111-6280

Time Toys
Praça da Liberdade, 75
sobreloja
(0**11) 3107-4572

Apoio: Editora Escala - C.L. Artes Gráficas - Estúdio Opera Graphica - Comix Book Shop - TV Record - Mundial Filmes - Ultra Licensing
Colégio Marista Arquidiocesano - Haikai Laser Rental - Revista Sci-Fi News - CEPADE (Centro Paulista de Arte e Design)